

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAMEX
VOL.014
HK$18
http://www.gameplayers.com.hk
2001.06.13
VCD INSIDE!!
GUNDAM
聯邦 VS 自護
全港大賽
SECOND ROUND
SONIC ADVENTURE 2
heros+chaos
SONIC ADVENTURE 2
FINAL TACTICS
櫻大戰 3 ELDORADO GATE 第5卷
GUNDAM 聯邦 VS 自護 CRAZY TAXI 2
新世紀 EVANGELION 綾波育成計劃
HUNTER X HUNTER Dragon Quest Monster 2
4 895011 360146

HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.86

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20 元正

《Everquest》 教你成為 uber Enchanter

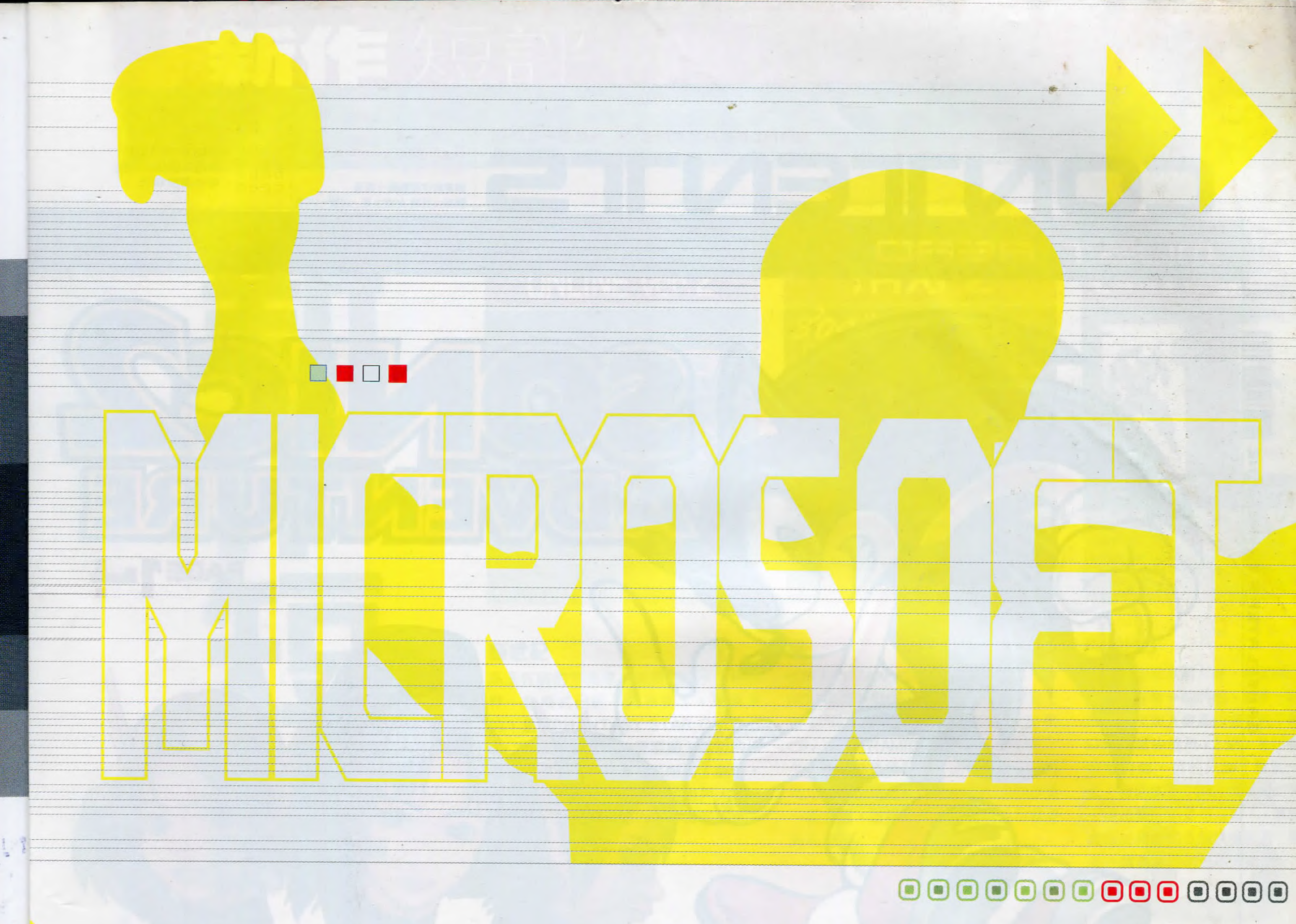
《Half Life: Blue Shift》
《Gangsters 2》
《天使之都》
《綾波育成計劃》
從新評估

《Duke Nukem Forever》
《Hidden & Dangerous 2》
《The Sims Online》
《Freedom Force》
《Etherlords》
新作預告

《Gangsters 2》**攻略始動**
《Desperados: Wanted Dead or Alive》**攻略完成**

隨光碟附送：**《新仙劍奇俠傳》試玩版**





我們的觀點 | TEXT: 寒武紀

天時地利助微軟反客為主?

有關各部次世代主機前景的討論已進行了好一段日子，大部份的焦點都放在幾部主機本身或其生廠商的優劣之上，但另一個同樣重要但較少被提及的因素，便是主機賴以為生的全球遊戲機市場正在蘊釀的變動。

一直是電視遊戲王國的日本，自97年全年電視遊戲相關產品總營業額達六千億日圓的頂峰之後，已經連續第三年出現市場規模萎縮的情況。同時，2000年推出的遊戲作品數目雖然較99年增加11%達1400款，但同時能夠成為過百萬暢銷遊戲的遊戲作品則由99年的11款下跌至2000年的5款。

相對之下，美國市場方面即正以高速增長，有分析指未來五年美國遊戲機市場的總營業額將會增長加超過百分之七十。

當中的分別可以歸因於兩地的文化及經濟因素，但假如我們暫且不要究其原因，單單看這件事實本身所隱含的意義卻是非常深遠的。

從現時所公布的Xbox遊戲看，我們有理由相信Xbox在日本的發展將會是荊棘滿途的。但日本市場的萎縮，意味著即使微軟在日本市場失利，所帶來的負面影響未必如我們所想像般大。另一方面，美國市場的急速膨脹使這場次世代遊戲機之戰的前線地區由日本遷移至美國，一直扮演過江龍角色的微軟勝算亦自然較高，亦可以算是天時地利給微軟的一個優勢。

從這一點看，日本廠商對微軟Xbox不太熱烈的反應反而是另人意外的。情況是否真的如日本微軟Xbox業務總括常務大浦博久所言，這其實是一場「愛國主義遊戲」實不得而知，但事實是，以往電視遊戲界成功的經驗在今天已經不再適用，電視遊戲機面對各種大眾化娛樂或消費模式的競爭，軟件商不得不急著尋找傳統遊戲業務以外的新發展空間。

從一個較為積極的角度看，遊戲商現時所面對的危機，可能成為了另一個遊戲發展上的一個契機。

連線遊戲是其中一個可能的發展，但互聯網泡沫的爆破，Dreamcast的失敗，使各間軟件商對於連線遊戲一方面充滿憧憬，另一方面則仍保持非常審慎的態度。最近世嘉、Namco以及新力就寬頻網絡達成合作協議；Namco又與Enix以及Square進行互相保有股權的協議，都是為未來充滿著風險的業務開拓發展所作的準備工作。

至於這些準備工作完成之後能夠為遊戲界帶來什麼新的氣候，正是除了遊戲主機以外另一個值得我們關注的方向。

本期附送VCD使用說明

今期隨書附送的VCD收入了由本誌及金星遊戲機中心聯合主辦的《機動戰士GUNDAM聯邦VS自護 全港大賽~決賽~》的片段。另外，由於技術上的關係，影片中最後一段與在今次大賽中勝出的得獎者所進行的訪問裡只使用了單聲道音源，敬請留意。

另外，VCD內的CDI資料夾同時收入了《SPIKERS BATTLE》以及《BEACH SPIKERS》兩款街機遊戲作品的影像片段。

GAMEPLAYERS X MAGAZINE

CONTENTS

GAMEPLAYERS X
VOL.014
隨書附送機動戰士高達
聯邦vs自護 全港大賽 ~決賽~ VCD

2001年6月13日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ



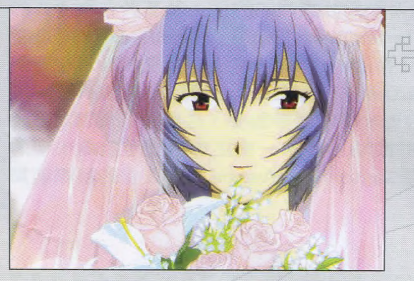
遊戲類型解說

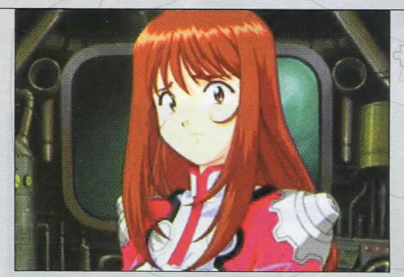
ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.0014
volume.0014. 13.06.2001

FEATURES









DEPARTMENTS

PREVIEW 新作預覽

TACTICS 完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX

GAMEX PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail jjwong@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
執行編輯executive editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
編輯 editor
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@l-cable.com
美術設計 designer
cally cally@gameplayers.com.hk
fung ah_fung_fung@yahoo.com
artist
GPM artist team artist_team@gameplayers.com,hk
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

業界看好任天堂

將成新力主要抗衡力量

TEXT：寒武紀

隨著有關Xbox以及Gamecube兩部次世代主機的發售詳情逐一落實，業界終於可以首次給各部主機的優劣作一個較為客觀的評估。其中一直被看淡的任天堂更成為焦點所在。最近美國一間顧問公司Merrill Lynch便發表了一份有關任天堂前景的報告，在新的報告中Merrill Lynch一改以往對任天堂前景較為審慎的態度，並指出GC將很有可能獲得空前的成功。

北美訂單超過四百萬部 首年出貨可達一千萬部

其實Merrill Lynch在更早之前已經發表過同類型有關任天堂前景的報告，但當時他們預計GC主機在推出後的首一年只能夠售出約一百萬部左右。但在今次公開的報告中，Merrill Lynch大幅修正了有關的評估，他們預計GC的首年出貨數量約為一千萬部。報告指出，得到美國任天堂方面的證實，現時單在北美已收到的GC主機訂單已經超過四百萬部，而預計在首年推出的一千萬部GC主機之中，其中有一半是在美國推出，而餘下的一半則由日本以及歐洲國家均分。

去年3月推出的Playstation 2現時在全球的主機數目亦已超過一千萬部，亦即假如按照報告的預測的話，則可以說GC擁有與PS2同等程度的強勢。

報告之所以給予任天堂如此樂觀的評估，是基於在剛過去的E3 (Electronic Entertainment Expo) 上展出的多款GC遊戲作品得到外界一致的好評，而任天堂上一部主機N64在遊戲軟件開發上的各種困難亦已經在GC上得到完善的解決，加上GC的售價大幅度低於其它競爭對手，在種種的優勢之下，GC將會得到很大的成功。連同一直主導手提遊戲機市場的Gameboy的後繼機Gameboy Advance，任天堂的整體前景實非常明朗。

日本遊戲軟件商態度較審慎

相對於Merrill Lynch對GC極為樂觀的預測，日本本土方面的態度則較為審慎。最近日本遊戲雜誌《Fami通》便做了一項調查，調查訪問了102間日本主要電視遊戲軟件開發商，並問及他們對GC及Xbox前景的看法，結果顯示多數軟件商認為GC在日本推出後首一年的銷售數字會在200萬部以下(參考下表)，而認為GC可以售出超過400萬部以上的則只佔一成，亦即同意Merrill Lynch今次報告內容的軟件商只屬少數而已。究竟是誰過份樂觀或過份悲觀，則有待時間去證明了。

各軟件商的次世代主機形勢預估

接受訪問軟件商數目：102間

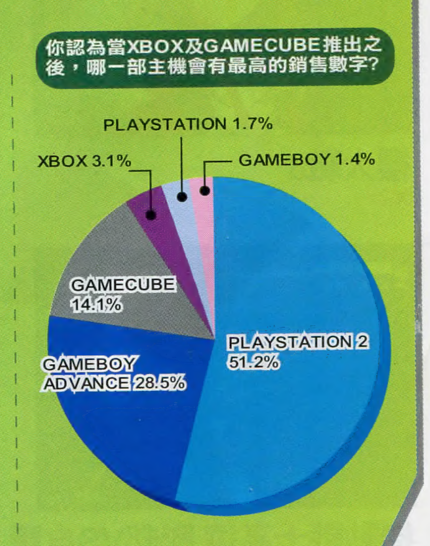
你認為GAMECUBE主機推出首年的銷售成績會是

少於100萬部 5%
100萬至200萬部38.0%
200萬至300萬部31.0%
300萬至400萬部16.0%
400萬部以上10.0%

你認為XBOX主機推出首年的銷售成績會是

少於100萬部 43.9%
100萬至200萬部47.9%
200萬至300萬部4.1%
300萬至400萬部3.1%
400萬部以上1.0%

你認為當XBOX及GAMECUBE推出之後，哪一部主機會有最高的銷售數字?



另一方面，同一項調查又顯示，九成軟件商認為Xbox主機在首年的總銷售數字會在200萬部以下，其中更有超過四成軟件商認為Xbox推出首年只能售出少於一百萬部主機，可見日本遊戲軟件商一般而言並不太看好Xbox的前景。事實上，現時所公開的大部份Xbox遊戲大部份均走美式PC遊戲的路線，微軟Xbox要打入日本電視遊戲市場仍需要作出更大的努力。

GAMEBOY ADVANCE + GAMECUBE 將成PS2抗衡勢力

另外，調查亦問及各間軟件商認為哪一部主機將會有最高的銷售數字，雖然新力的PS2仍然是大熱門，超過五成軟件商認為PS2會有最佳的銷售成績，但亦有接近三成軟件商認為Gameboy Advance主機將會有最高的主機銷售數字，而另外有１４%的軟件商認為GC會有最高的主機銷售成績，換言之，有超過四成軟件商認為由任天堂所推出的主機將能成為最暢銷的遊戲主機，並成為新力PS2的最大抗衡勢力。

Gamecube主機生產成本低 每售出一部蝕150元

除此之外，Merrill Lynch所發表的報告又對GC主機的生產成本作出了分析(參看右表)。報告指出，任天堂每出售一部GC主機將會虧蝕約2350日圓(約$150港元)，相比之下，由於Xbox以及PS2的成產成本遠較GC為高，微軟及新力往往需要以低於成本價高達10000日圓的價格出售其主機，亦即任天堂的經營條件明顯較微軟以及新力更為穩健。

較早前任天堂社長接受日本一份報章訪問時亦曾一再強調，現時各間主機生廠商所使用的經營體制，亦即一方面追求主機的高性能，同時又以完全不成比例的售價傾銷主機，是一個不健康的經營模式。山內表示會致力減低GC的生產成本。

Gamecube主機各組成部份	成本
Gekko圖像處理器	4000日圓
Flipper中央處理器	6000日圓
DRAM A-Memory	350日圓
DVD碟盤	4000日圓
控制器、AC接駁器等	6000日圓
包裝、運費等	2000日圓
總體成本	22350日圓
批發價	20000日圓(零售價為25000日圓)
虧損	2350日圓(約港幣$150)

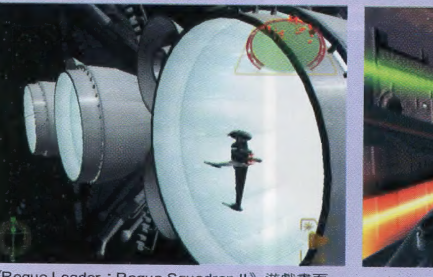
Gamecube主機生產成本分析

Gamecube多邊形運算機能創紀錄

GC的售價遠較PS2以及Xbox為低，許多人都假設GC的主機硬件性能必定會較其競爭對手差，較早前在E3上展出的多款GC遊戲中，我們首次可以看到GC遊戲的畫面質素，究竟GC的遊戲作品在畫像處理上是否能夠與PS2或Xbox匹敵呢?

體現Gamecube強大畫面機能的《Rogue Leader：Rogue Squadron II》

在多款新公開的GC遊戲中，其中一款最受注目的是由Factor 5以及LucasArts聯合製作的立體射擊遊戲《Rogue Leader：Rogue Squadron II》(以下簡稱RSII)，原因是這款遊戲並非以任天堂的招牌角色人物作為招徠的作品，而是以高質素的3D效果、動作性、爽快感、音響等考驗主機性能的元素作為重點。那麼，從RSII上看GC的機能究竟有多強呢?





《Rogue Leader：Rogue Squadron II》遊戲畫面

Factor 5總裁Julian Eggebrecht在一次訪問中表示，在E3上展出的RSII遊戲中所使用的多邊型數目最多達每秒一千三百萬個，是現時所有次世代主機平台中在實際遊戲中所能夠使用最多的多邊形數目。雖然PS2以及Xbox兩部主機的多邊形運算機能在理論上可達每秒數千萬甚至一億個，但由於種種關係在實際遊戲中幾乎沒有可能達至這個最大數值，例如PS2的《Gran Tursimo 3》所使用的多邊型數目約為每秒300萬個左右。

紋理效果有待發揮

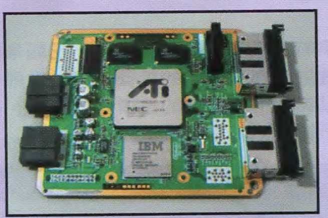
雖然現時已經公開的GC遊戲已經有非常出色的表現，但任何一部新主機推出之後，開發人員總需要一段長時間去熟集主機的性能並給予更佳的發揮，那麼GC的潛力又在哪裡呢? 最近GC的圖像處理器「Flipper」開發商ATI工程部負責人Greg Bucher接受傳媒訪時指出，GC主機的紋理處理系統(Texture System)仍有很大的發展空間，因為現時遊戲製作人仍然在學習如何運用GC中最多可同時處理八張紋理圖像的紋理系統，在這個系統之下，每一個多邊形表面均可以貼上多重紋理圖像，這將能大大提高多邊形圖像的精細程度和真實性，並改善這些圖像在光源、陰影等的處理效果。

CONTINUE

Gamecube多邊形運算機能創紀錄

任天堂修訂Gamecube主機機能

另一方面，Greg Bucher證實較早前在E3上出展的GC主機在規格上與去年首次公開GC主機時的規格是有些許的出入的，其中最重要的改動是GC中央處理器「Gekko」時脈將會由405Mhz調高至484Mhz，而圖像處理器「Flipper」則會由200Mhz調低至162Mhz。



任天堂Gamecube主機基版。位於正中間的是ATI製「Flipper」圖像處理器，中下方的是IBM製「Gekko」中央處理器。

Greg Bucher表示，調整Gekko及Flipper時脈數值是希望使GC主機的硬件機能能夠有更佳的平衡，亦是回應多間軟件商曾表達希望能夠改用較快速中央處理器的要求。Greg又指出，將Flipper時脈調低並非因為遇到任何技術上的問題使Flipper未能夠達至這一效能，而是因為在技術上而言，Flipper的時脈必須是Gekko時脈的整數倍數，亦即經調整之後，Gekko與Flipper時脈的倍數比將會又2倍調整為3倍。

NEWS3

世嘉再發表未來發展大計

DC、PS2、PC、網絡遊戲 無所不包的業務範圍

已撤出硬件業務的世嘉現時正處於重建階段，有關方面亦先後舉行過多次戰略發表會向外界發表其未來的發展大計。最近世嘉再舉行了同類型的戰略發表會，會上世嘉最高執行負責人香山哲表示，透過發揮世嘉強大的開發力以及多年來所建立的品牌號召力，世嘉將會致力向著在家用遊戲、街機遊戲以至網絡連線遊戲三個範疇上均為世界首屈一指的遊戲開發商。

實現首個誇平台連線遊戲

香山哲表示，已經與新力方面達成合作協議，將會架設可以讓PS2、DC以及PC三個不同平台的用者進行連線遊戲的誇平台連線遊戲系統。這個計劃的第一炮將會是可以同時讓DC、PS2以及PC的玩家進行連線對戰的桌上遊戲《轉轉溫泉2》。按照初步公布的計劃，DC版《轉轉溫泉2》將於本年8月推出，而本年內將會推出遊戲的PS2版，最後便會移植至PC上。





《轉轉溫泉2》遊戲畫面

香山哲又表示，現時亦正就誇平台網絡遊戲的可能性與微軟以及任天堂進行洽商。雖然日本微軟曾表示希望Xbox的連線遊戲網絡系統是「封閉式」的，亦即不希望與競爭主機建設統一的誇平台連線遊戲系統，而一直對連線遊戲抱懷疑態度的任天堂亦曾表示，在連線遊戲服務的經營模式成熟之前，暫時不會著手網絡遊戲的業務。今後世嘉與兩間公司就網絡遊戲的合作關係將是值得我們注意的。

一直以來不同平台之間進行連線遊戲最大的問題並非是技術上的，各部主機之間如何打破敵對的關係、拋開成見才是最大的困難，撤出硬件業務的世嘉正好擔任了誇平台遊戲大使的角色，希望世嘉可以促成一個真正的誇平台遊戲網絡。

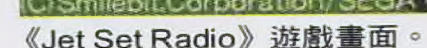
《GUN VALKRYIE》預定與XBOX同日發售
《PANZER DRAGOON》東京遊戲展秋出展

除此之外，在今次戰略發表會上並未有任何新遊戲公布。另外，雖然現時世嘉所公布的所有Xbox遊戲的發售日期全為「未定」，但較早前世嘉多間子公司負責人接受傳媒訪問時亦非正式地透露過這些遊戲的發售時間。現時正開發《Gun Valkryie》、《Jet Set Radio Future》以及《Panzer Dragoon》等多款Xbox遊戲作品的Smile bit社長表示，《Gun Valkryie》將會是一款與Xbox同日發售的遊戲作品，而《Jet Set Radio Future》亦會在Xbox正式發售之後不久推出，而有關現時並未對外公開過任何詳情的最新一集《Panzer Dragoon》，他則表示在本年度秋季的東京遊戲展裡，「你們將會看到一些非常特別的東西。」

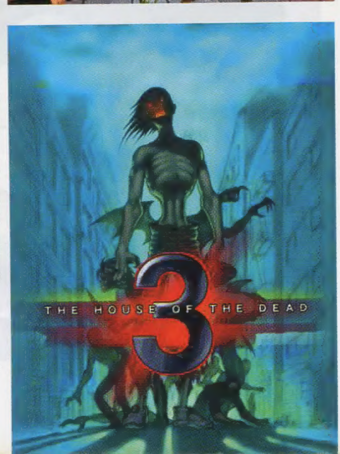




最新公開的《Gun Valkryie》遊戲畫面。

《Jet Set Radio》遊戲畫面。



《House of Dead》造型影像▶

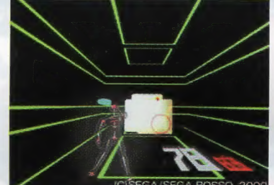
《Panzer Dragoon》是世嘉上一代主機Saturn的著名3D射擊遊戲作品，高質素的3D空戰效果、吸引的背景舞台等使這個遊戲得到很高的評價，但在3D射擊遊戲已經如此普及的今天，開發商又如何繼續為我們帶來新的驚喜呢？拭目以待。

《莎木II》九月六日推出

有關DC的業務現況方面，香山哲表示自DC停產以及其後實施的減價計劃之後，現時DC主機的存貨只餘下10萬部左右。另外，被認為是DC上的最後一個大作的《莎木II》的發售日期已定為本年的9月6日。







另一款在今次發表會上公開的DC遊戲《COSMIC SMASH》(預定發售日期為9月)。



《莎木II》遊戲畫面。

NEWS4

新力企圖封殺Bleemcast Bleem!面對倒閉危機

讓PS遊戲軟件可以在DC上執行的《Bleem! for Dreamcast》(下簡稱Bleemcast)開發商Bleem!最近公開了繼《Gran Tursimo 2》之後另一款在DC上執行的PS遊戲《Metal Gear Solid》影像圖片(見圖)。和Bleemcast版GT2一樣，今次公開的Bleemcast版MGS在畫面質素上有極高的表現。可惜另一方面，Bleem!又表示，一直不應同Bleem!公司的開發工作的新力，最近不斷向零售商施壓，企圖阻止零售商出售Bleemcast軟件，事件將有可能窒息Bleem!產品的銷售管道，並完全斷絕其生存空間。

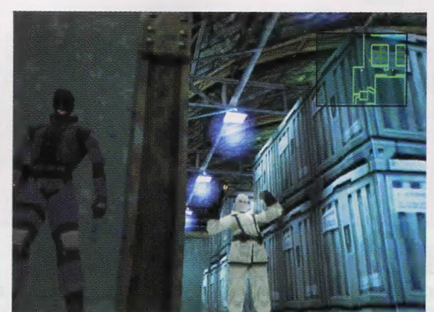
根據Bleem!方面表示，雖然美國法院方面已經三度駁回新力有關Bleemcast產品侵犯版權的訴訟，但新力方面最近向多間美國大型零售商施壓，警告若果這些零售商繼續出售Bleemcast軟件，將有可能「破壞他們之間的關係」。大部份依賴PS2產品作為主要收入來源的遊戲專門店亦已陸續停止出售Bleemcast。美國其中一間最大遊戲相關產品零售商Babbage較早前更取消了7000套Bleemcast軟件的訂單。

持續與新力進行的官司使現時Bleem!公司欠下了超過100萬美元的律司費用，假如連銷售網絡都被切斷的話，Bleem!將面臨倒閉的危機。因此Bleem!在其官方網站(www.bleem.com)上呼籲玩家利用電子郵件去信各大零售商呼籲他們繼續Bleemcast產品的銷售工作，或向聯邦法院表達其對新力的做法的不滿。

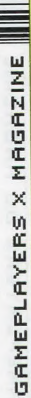
新力首先於1999年4月向三番市聯邦地區法院提出起訴表示Bleem!產品侵犯了Playstation的視聽影像系統的版權，但同年8月被法院駁回。2000年5月新力再提出相同的起訴其後亦遭法院駁回。







使用《Bleem! for Dreamcast》在DC上執行的《Metal Gear Solid》遊戲畫面。





HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>

排名	遊戲	資料	本地售價
NO.1	Phantasy Star Online Ver.2	SEGA/RPG/4800 日圓/2001 年5月31日	$270
NO.2	CRAZY TAXI 2	SEGA/RAC/5800 日圓/2001 年5月31日	$298
NO.3	CONFIDENTIAL MISSION	SEGA/STG/美版/2001 年5月16日	
NO.4	櫻大戰3~巴黎正在燃燒嗎	Sega/AVG/7800 日圓(限定版9800 日圓)/2001 年3月22日	$398
NO.5	SGGG	SEGA/SLG/5800 日/2001 年5月31日	$320
NO.6	DEATH CRIMSON OX	ECOLE SOFTWARE/STG/5800 日圓/2001 年5月10日	$310
NO.7	ILLBLEED	SEGA/ETC/5800 日圓/2001 年3月29日	$300
NO.8	Konohana: True Report	SUCCESS/AVG/2800 日圓/2001 年4月26日	$198
NO.9	Spider-Man	Activision/ACT/39.99 美元/2001 年5月1日	
NO.10	ELDORADO GATE 第5卷	CAPCOM/RPG/2800 日圓/2001 年6月6日	$170



JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>

排名	遊戲	資料	本週銷量	累積銷量
NO.1	櫻大戰3~巴黎正在燃燒嗎	SEGA/AVG/7800 日圓(限定版9800 日圓)/2001 年3月22日	4321	303264
NO.2	Konohana: True Report	SUCCESS/AVG/2800 日圓/2001 年4月26日	2243	16369
NO.3	櫻大戰2~求別你死去~	SEGA/AVG/5800 日圓(限定版7800 日圓)/2000 年9月21日	2200	130497
NO.4	櫻大戰	SEGA/AVG/4800 日圓(限定版6800 日圓)/2000 年5月25日	2022	143681
NO.5	HAPPY LESSION	DATAM POLYSTAR/AVG/6800 日圓/2001 年4月26日	1951	20043
NO.6	PHANTASY STAR ONLINES	SEGA/RPG/6800 日圓/2000 年12月21日	1756	176479
NO.7	Canvas~褐色之主題~	NEC INTERCHANNEL/AVG/7200 日圓/2001 年4月5日	1743	29992
NO.8	ADVANCED 大戰略 2001	SEGA/SLG/7800 日圓/2001 年4月19日	1346	7239
NO.9	FIRE PROWRESTLING D	SPIKE/SLG/6800 日圓/2001 年3月1日	1178	55425
NO.10	創造職業球會特大號	SEGA/SLG/5800 日圓/2000 年12月21日	1106	171623

豐富獎品得住你！

現歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔皇后大道東248號　萬誠保險中心40樓」，信封面註明「GPX－遊戲銷售榜」便可，而我們將會在每期抽出兩位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

今期得獎者是黃榮謙和CHAN HEI SING，我們將會以郵寄方式個別通知有關得獎事宜。

香港讀者投票表格 DREAM RANKING

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：________ 年齡：________

身份證/護照號碼：________ 電話：________

地址：________

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：________

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：________

「五窮六絕」，正好形容今期日本銷售榜的惡劣形勢，單看其資料數據以為Dreamcast經已下沈，每款遊戲的銷量也只維持於1000-2000套之間，其實這也是受到近日新作缺乏而造成這個局面。但隨著《Phantasy Star Online Ver.2》、《CRAZY TAXI 2》等大作相繼推出的帶動下，將會回復不少的起色。至於曾在港缺貨多時的GBA版《惡魔城Dracula circle of the moon》，最近終於有一批新貨返港，價格為$390-420，對於等待多時的玩家就不要錯失良機。

日本資料來源：日本遊戲雜誌「Dream MaGa」6/22號



香港讀者人氣榜
POPULAR HK RANKING

dream ranking >>

NO.1 櫻大戰 3~ 巴黎正在燃燒嗎
SEGA/AVG/7800 日圓(限定版9800日圓)/2001 年3月22日

NO.2 ILLBLEED
SEGA/ETC/5800 日圓 /2001 年 3 月 29 日

NO.3 PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800 日圓 /2000 年 12 月 21 日

NO.4 SGGG
SEGA/SRPG/5800 日圓 /2001 年 3 月 29 日

NO.5 GUILTY GEAR X
SAMMY/FIG/5800 日圓 /2000 年 12 月 14 日

NO.6 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800 日圓 /2000 年 12 月 21 日

NO.7 西風狂詩曲
SOFTMAX/RPG/5800 日圓 /2001 年 2 月 22 日

NO.8 MACROSS M3
翔泳社 /STG/6800 日圓 /2001 年 2 月 22 日

NO.9 HUNDRED SWORDS
SEGA/SLG/5800 日圓 /2001 年 2 月 8 日

NO.10 Sega GT Homologation Special
SEGA/RAC/5800 日圓 /2000 年 2 月 17 日



香港手提機銷售榜
POPULAR HK RANKING

dream ranking >>

NO.1 惡魔城Dracula circle of the moon
本地售價：$420
GBA/KONAMI/ACT/5800 日圓 /2001 年3月21日

NO.2 FINAL FIGHT ONE
本地售價：$320
GBA/CAPCOM/ACT/4800 日圓 /2001 年5月25日

NO.3 DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪爾達之不思議之鑰
本地售價：$398
GBC/ENIX/RPG/6400 日圓 /2001 年 4 月 12 日

NO.4 雀級生 COSPLAY PARADISE
GBC/ELF/TAB/4800 日圓 /2001 年 4 月 27 日 本地售價：$350

NO.5 DRAGON QUEST MONSTERS 2 伊魯之冒險
GBC/ENIX/RPG/6400 日圓 /2001 年 4 月 12 日 本地售價：$398

NO.6 GET BACKERS -奪還屋-
GBA/KONAMI/RPG/5800 日圓 /2001 年 4 月 26 日 本地售價：$350

NO.7 WILD CARD
WSC/SQUARE/RPG/4300 日圓 /2001 年 3 月 29 日 本地售價：$280

NO.8 FINAL FANTASY II
WSC/SQUARE/RPG/5200 日圓 /2001 年 5 月 3 日 本地售價：$310

NO.9 MR DRILLER
WSC/NAMCO/PUZ/4500 日圓 /2001 年 4 月 5 日 本地售價：$340

NO.10 SUPER MARIO ADVANCE
GBA/ 任天堂 /ACT/4800 日圓 /2001 年 3 月 21 日 本地售價：$260



香港讀者期待榜
HK READER RANKING

dream ranking >>

NO.1 SONIC ADVENTURE 2
雙週票數：66
累積票數：283
SEGA/ACT/5800 日圓 /2001 年 6 月 23 日

NO.2 莎木 II
雙週票數：55
累積票數：663
SEGA/FREE/ 價格未定 /2001 年 9 月 6 日

NO.3 機動戰士 GUNDAM 聯邦 VS 自護
雙週票數：32
累積票數：80
CAPCOM/ACT/ 價格未定 / 發售日未定

NO.4 超級機械人大戰 α for Dreamcast
BANPRESTO/SLG/7800 日圓 /2001 年 7 月 26 日 雙週票數：30 累積票數：105

NO.5 COMIC PARTY
AQUAPLUS/AVG/6800 日圓（限定版7800 日圓）/2001 年 7 月 26 日 雙週票數：25 累積票數：25



日本讀者期待榜
JP READER RANKING

dream ranking >>

NO.1 COMIC PARTY
433 票
AQUAPLUS/AVG/6800 日圓（限定版 7800 日圓）/2001 年7月26日

NO.2 莎木 II
389 票
SEGA/FREE/ 價格未定 /2001 年 9 月 6 日

NO.3 AIR
350 票
NEC INTERCHANNEL/AVG/ 價格未定 /2001 年 8 月 2 日

NO.4 SONIC ADVENTURE 2
SEGA/ACT/5800 日圓 /2001 年 6 月 23 日 335 票

NO.5 火焰聖母~The Virgin on Megiddo~
廣美・Studioline/AVG/6800 日圓 /2001 年 7 月 26 日 309 票

DREAMCAST 新作時間表

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
14 日	CONFIDENTIAL MISSION	SEGA	5800 日圓	STG
	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	CAPCOM	3800 日圓	FIG
21 日	SUPER RUNABOUT	SAN FRANCISCI EDITION CLIMAX	3800 日圓	RAC
	MISS · MOONLIGHT	NAXAT	6800 日圓	AVG
	歡迎來到Piaccarrot!!2.5	NEC Interchannel	7200 日圓	SLG
23 日	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	6800 日圓	ACT
	SONIC ADVENTURE 2 生日版	SEGA	6800 日圓	ACT
28 日	MAGIC: the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	對戰NET GIMIC CAPCOM VS 彩京ALL STARS	CAPCOM	5800 日圓	TAB
	機動戰士高達外傳 特別版（BANDAI the Best）	BANDAI	2800 日圓	STG
	GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	6800 日圓	SLG
	GAIA MASTER 決戰！世紀王傳說	CAPCOM	5800 日圓	TAB

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
5 日	US Shenmue 美版莎木	SEGA	3000 日圓	FREE
	SUPER PUZZLE FIGHTER IIX for Matching Service	CAPCOM	3800 日圓	PUZ
	井上涼子 ~ROOMMATE~	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
12 日	HEAVY METAL	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	CULDCEPT II	MEDIA FACTORY／大宮軟件	6800 日圓	TAB
19 日	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
26 日	火焰聖母~The Virgin on Megiddo~	廣美／studioline	6800 日圓	AVG
	OUTTRIGGER	SEGA	5800 日圓	STG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士 for DC	COOL KIDS	7800 日圓	RPG
	COMIC PARTY（普通版）	AQUA PLUS	6800 日圓	AVG
	COMIC PARTY（限定版）	AQUA PLUS	7800 日圓	AVG
	FRAGRANCE TALE	TAKUYO	5800 日圓	SLG
	秘密~唯所在的夏天~	STARFISH	5800 日圓	AVG
	角子老虎機帝王 dream slot1(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC
	夢之翼 Fate of Heart	KID	6800 日圓	AVG
	夢之翼 Fate of Heart 初回限定版	KID	6800 日圓	AVG
	超級機械人大戰α for Dreamcast	BANPRESTO	7800 日圓	SRPG

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2 日	特collection 電幻天使對戰麻雀（廉價版）	Marvelous Entertainment	2800 日圓	TAB
8 日	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
30 日	新世紀EVANGELION 打字補完計劃	GAINAX	6800 日圓	ETC
未定	KANARIA～以歌傳情～	NEC INTERCHANNEL	未定	AVG

2001 年 9 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
6 日	莎木 2	CRI	價格未定	FREE
27 日	MEMORIES OFF 2nd	KID	價格未定	AVG
中旬	角子老虎機帝王 dream slot2(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC
未定	RUN=DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800 日圓	SLG

2001 年 10 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
10 日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

今夏發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
RING AGE	TAKUYO	6800 日圓	ARPG
AIR	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
CANDY STRIPE	SEGA	價格未定	AVG
ALIENFRONT	SEGA	價格未定	對戰 ACT
團團轉溫泉 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
GET BASS 2	SEGA	價格未定	SPT
DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
育成賽馬 2（暫名）	SEGA	價格未定	SLG
FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
餓狼MARK OF WOLVES	SNK	價格未定	FIG
COSMIC SMASH	SEGA	價格未定	SPG
DiGiCharat Fantasy	BROCCOLI	價格未定	AVG

今秋發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
VICTORY GOAL 2001（暫名）	SEGA	價格未定	SPT
天之卵—1st Sunny Side—	KID	價格未定	AVG
PRISM HEART（暫名）	KID	價格未定	SLG

2001 年內發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
同窗會 AGAIN	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
戀愛麻雀MELTY SCHOOL(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
BATTLE BEASTER 2	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
「NHL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
NFL2K2	SEGA	價格未定	SPT
NBA2K2	SEGA	價格未定	SPT
打比馬主俱樂部 ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
ToeJam & Earl2	SEGA	價格未定	SLG
POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPG
Floigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
Project Propeller Online（暫名）	SEGA	價格未定	STG
創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
「WORLD SERIES BASEBALL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
NBA Hoop2	MIDWAY	價格未定	SPT
ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
機動戰士高達 聯邦 vs. 自護	BANDAI	價格未定	ACT
SD 飛龍之拳列傳EX（暫名）	CULTURE BRAIN	4800 日圓	FIG
飛龍之拳列傳（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
職業指南麻雀「兵」DX	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
K-Project（暫名）	SEGA	價格未定	STG
THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
新SPACE CHANNEL 5（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
ZOMBIE REVENGE @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG
MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
CAPCOM VS SNK MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	價格未定	FIG

美版 DREAMCAST 遊戲

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
15 日	Floigan Brothers	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	PUZ
	Commandos2	日本未發表	—	Eidos	SLG
	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
25 日	Dark Angel	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
15 日	Mountain Dew Ultimate Sky Surfer	日本未發表	—	Crave	SPG

2001 年 9 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
3 日	Heroes of Might and Magic III	日本未發表	3DO	Ubi Soft	SLG

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT
25日	Armada II	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001年內預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001年春	Bomberman Online	爆彈人ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
2001年夏	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	Video System	Ubi Soft	RAC
	Surf Rocket Racer	POWERJET RACING	CRI CRAVE	RAC	
	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ETC

發售日未定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Alien Front	Alien Front	Sega of Japan	Sega of America	STG
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG

XBOX 新作時間表

與XBOX推出日期相近作品

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
同日	Azurik: Rise of Perathia	Microsoft	價格未定	ACT
	Nightcaster	Microsoft	價格未定	ACT
	Oddworld: Munch's Odyssey	Microsoft	價格未定	AVG
11月8日	NHL Hitz	Midway	價格未定	SPG
	Halo	Microsoft	價格未定	ACT
11月	4x4 Evolution 2	Gathering of Developers	價格未定	RAC
	ex-chaser	IDEA FACTORY	價格未定	ARPG
	neverland saga	IDEA FACTORY	價格未定	TAB

2001年秋預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
MIST III:EXILE	MIPIC	價格未定	AVG
ESPN NBA 2Night 2002	Konami	價格未定	SPG
Tyco R/C	Mattel Interactive	價格未定	RAC
New Legends	THQ	價格未定	ACT
Aquanox	Fishtank Interactive	價格未定	AVG
Fuzion Frenzy	Microsoft	價格未定	ACT
Wiggles	待查	價格未定	SLG
Amped: Freestyle Snowboarding	Microsoft	價格未定	SPG
Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts	價格未定	ACT

2001年冬預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
STYLE LABORATORY	O2	價格未定	SLG
Triangle Again	MIG Entertainment	價格未定	AVG
Test Drive	Infogrames	價格未定	RAC
Blood Wake	Microsoft	價格未定	ACT
Arctic Thunder	Midway	價格未定	RAC
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	價格未定	ACT
UFC: Tapout	Crave Entertainment	價格未定	FIG
Circus Maximus	待查	價格未定	ACT
Project Gotham	Microsoft	價格未定	RAC
Breed	待查	價格未定	ACT
Kengo: Legacy of the Blade	Crave Entertainment	價格未定	FIG
Mutant Chronicles: Warzone Online	待查	價格未定	SLG

2001年內預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
METAL DUNGEON	PANTHER SOFTWARE	價格未定	RPG
1906: An Antarctic Odyssey	待查	價格未定	AVG
Antz Racing	Empire Interactive	價格未定	RAC
DroneZ	待查	價格未定	ACT
Thunderstrike III	Eidos Interactive	價格未定	ACT
Unholy	待查	價格未定	ACT
SSX Tricky	Electronic Arts	價格未定	SPG
Title Defense	Climax	價格未定	SPG
Ready 2 RumbleBoxing X	Midway	價格未定	ACT
e-Racer	待查	價格未定	RAC
V.I.P.	Ubi Soft	價格未定	ACT
The Matrix	Interplay	價格未定	ACT
Star Wars: Obi-Wan	LucasArts	價格未定	ACT
Ozzy's Black Skies	待查	價格未定	ACT
Hellraiser	Xicat Interactive	價格未定	ACT

2002年春預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
Bounty Hunter	Crave Entertainment	價格未定	ACT
Malice	Microsoft	價格未定	ACT
Ballistics	Xicat Interactive	價格未定	RAC
Spyro	Universal Interactive Studios	價格未定	ACT
Hunter: The Reckoning	Interplay	價格未定	ACT
Rayman M	Ubi Soft	價格未定	ONLINE
Unreal Championship	Infogrames	價格未定	ACT
Jonny Drama	Sierra	價格未定	ACT

2002年內預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
2002夏	Enclave	Conspiracy Games	價格未定	ACT
	Jet Sprint MX	Funcom	價格未定	RAC
2002秋	Mission: Impossible-2	Infogrames	價格未定	ACT
2002冬	Fate	待查	價格未定	RPG
2002年內	Crimson Sea	Koei	價格未定	RPG
	Batman: Vengeance	Ubi Soft	價格未定	ACT
	Pirates of Skull Cove	Electronic Arts	價格未定	AVG
	Broken Sword: The Sleeping Dragon	待查	價格未定	AVG
	紅之海 去吧！往紅之他方……	KOEI	價格未定	RPG

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型	
Goblin Quest	待查	價格未定	AVG	
Jet Set Radio Future (tentative)	Sega	價格未定	ACT	
Gunvalkryie	Sega	價格未定	ACT	
SEGA GT2	Sega	價格未定	RAC	
Panzer Dragoon	Sega	價格未定	AVG	
NFL Fever 2002	Microsoft	價格未定	SPG	
Heaven and Hell	CDV	價格未定	SLG	
WWF Raw is War	THQ	價格未定	ACT	
ESPN winter X Games snowboarding2002（暫名）		KONAMI	價格未定	SPT
Airforce Delta II	KONAMI	價格未定	STG	
SILENTHILL 2 Xbox Version（暫名）	KONAMI	AVG		
實況 WORLD SOCCER 2001（暫名）	KONAMI	SPG		
MAGI DEATH FIGHT！	TAKUYO	價格未定	FIG	
MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	RPG	
RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG	
DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG	
DOUBLE S.T.E.A.L.	BUNKASYA社	價格未定	RAC	
幻魔 鬼武者（暫名）	CAPCOM	價格未定	AVG	
DINO CRISIS 3（暫名）	CAPCOM	價格未定	AVG	
BRAINBOX（暫名）	CAPCOM	價格未定	SLG	
信長之野望 嵐世紀（暫名）	KOEI	價格未定	SLG	

NINTENDO GAMECUBE 新作時間表

2001年11月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
11月	NBA Courtside 2002	Nintendo	價格未定	SPG
	Extreme G3	Acclaim	價格未定	RAC
	Eternal Darkness	Nintendo	價格未定	AVG
	NBA Street	EA Sports	價格未定	SPG
	Virtua Striker 3 Ver.2002（暫名）	SEGA	價格未定	SPG
	Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2	LucasArts	價格未定	ACT
	Madden NFL 2002	EA Sports	價格未定	SPG
	Luigi's Mansion	Nintendo	價格未定	ETC
	NFL Blitz 2002	Midway	價格未定	SPG
	NHL Hitz 2002	Midway	價格未定	SPG
	Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	價格未定	SPG
	大亂鬥 Super Smash Bros. Melee	Nintendo	價格未定	FIG
	Batman Dark Tomorrow	Ubi Soft	價格未定	ACT

2001年12月預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
Pikmin	Nintendo	價格未定	SLG

2001年秋預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
SUPER MONKEY BALL（暫名）	SEGA	價格未定	ACT

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
BIOHAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
Universal Studios Japan（暫名）	KEMCO	價格未定	未定
BATMAN（暫名）	KEMCO	價格未定	未定
PHANTASY STAR ONLINE（暫名）	SEGA	價格未定	RPG

SONIC ADVENTURE 2 最新報告

GAMEX GAME DATA

製造商	SEGA
開發商	SONICTEAM
發售日期	預定6月23日
價格	未定
記憶	未定

1～2P / 對應VISIUAL MEMORY BACK UP / 對應PURU PURU PACK / 對應MODEM / 對應VGA BOX

《SONIC ADVENTURE 2》快將推出，在此為大家作出有關《SONIC ADVENTURE 2》的最新資料。各位SONIC是否很期待6月23日這SONIC推出十周年記念及《SONIC ADVENTURE 2》推出的大日子呢？

充滿朝氣的女角色

屬於「戀愛盲目形」的她，對SONIC情有獨鍾，經常追著SONIC，自從SONIC被軍方逮捕及送往監獄後，她便單身前去監獄島嶼（PRISON ISLAND），可見她絕對是一名不簡單的女子。而她所依靠便是敏銳的感覺和永不放棄的心。善長紙牌占卜和DOWSING，在遊戲中會否使用她那威力驚人的巨大鎚「Picopico hammer（ピコピコハンター）」呢？



AMY ROSE

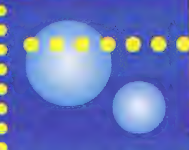
Level-Up Item

SONIC Item

太古之光（太古の光）

英文名叫「Ancient Light」，SONIC取得後便能學會新的技能「Write Attack」，只要按下B掣便能發射出光之箭射向周圍的敵人。









TAILS Item

升壓器（ブースター）

英文名叫緩，這件Item是給TALIS的二足步行型機體「CYCLONE」使用，在跳躍狀態時使用，便能夠在空中翱翔了。



Chao的世界

各位有機會養育出不同性格的Chaos，而Chao主要分為兩種類，分別是「Hero Chaos」和「dark Chao」，前者是英勇，像是正義的角色，而後者則有「反派」的感覺，如Shadow、Dr. Eggman和Rouge。當然，Chaos的個性如何轉變完全是看各位如何去培育牠們。

"Chao Key"

用來進入Chao花園的Item。

Chao花園

這裡是一處充滿綠色的花園，這兒是Chao們居住的其中一個地方，當使用的角色在遊戲中找到一把名為"Chao Key"的Item，才能進入這兒，在花園內能找到Chao的蛋，然後便是把蛋孵化和養育牠們。在這花園內除了有非常舒適的草面外，還有一個池塘給Chao們享受，享受。而Chao在「Chao賽跑」是可以得到獎勵，其中一項便是看電視了，但看不同類型的節目會否影響牠們的個性呢？



Chao們躺在草地上看來很舒服啊！



看見Chao在水池上浮下浮下，有否想一起跳進去呀？



給Chao們小動物，跟著到底會有什麼事情發生？



Chao在賽跑中勝出是能獎厲看電視呢！

SONIC正吹口哨來呼喚他所養的Chao

Hero花園

這兒好像在天堂般美好，在草原旁更有粉紅色的魔法雲，可是這兒只歡迎英勇的Chao們，「dark Chao」則不能留在這兒了。要來到這個「Hero花園」可要達成特別的條件，各位都想把自己所養的「Hero Chaos」留在這兒，讓牠們過著天堂般的生活吧！





Dark花園

和「Hero花園」剛剛相反的地方，這裡猶如地獄，到處可以看見骷髏圖形和墓碑，再加上一個血池，這些景物都使人提心吊膽，但不知為何「dark Chao」卻非常喜歡留在這兒，可是其他「Hero Chaos」則會感到很不適應。同樣地，要來到這個花都是要達成特別的條件才可。







Chao賽跑

在養育養育的過程中，是可以讓牠們參加「Chao賽跑」等競賽，勝出了是可以取得獎品的。





1.首先當然是參加「Beginner Race」，選擇其中一隻Chao參賽

2.然後便是選擇賽道了

3.記得為自己的Chao加油啊！

4.勝出後會有什麼獎品呢？





KNUCKLES Item

鐵鏟爪（シャベルクロー）

英文名叫「Shavel Claw」，是裝備在KNUCKLES手上的堅固之爪，這Item的用途主要是用來挖掘地面及牆壁，對於搜索寶物是非常的重要。



EGGMAN Item

噴射發動機（ジェットエンジン）

英文名叫「Jet Engine」，和TALIS的「Booster」相同功若，同樣能做到在空中翱翔，不過在其中可能還隱藏了神秘的功能。

ROUGE Item

刺甲（ピックネイルズ）

英文名叫「Pick Nails」，功能和KNUCKLES的爪相若，主要是用來挖掘地面，但並不是裝備在手上，而是裝備在腳上的，對於搜索寶物是非常的重要。



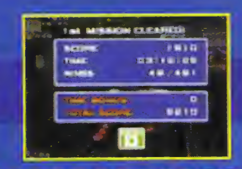
同一個Stage，卻有五個不同的任務？

在本作中，當完成了故事模式後，便能加入除了通常遊戲外的4個不同任務（MISSION），選擇這四個新加的任務來進行遊戲時，便必須要達成各任務的要求才算完成這個Stage。當然，在不同的任務中，會加入額外的規則。千萬不要錯過玩這些任務的機會啊！



1st MISSION 通常遊戲玩法

這是遊戲主線遊戲，也就是故事模式的最近任務，SONIC的基本遊戲目的是控制角色進入「GOAL RING」內才算完成，而KNUCKLES及ROUGE則是找出及集齊四散的EMERALD。同在遊戲過程中更可以了解主線故事發展。



2nd MISSION 集齊100環

無論那一個角色在這任務的完成條件都是收集足100環，而這100環是會分怖在四周的，而在「1st MISSION」中使用SONIC遊戲時出現「GOAL RING」的位置，會變為「BACK RING」，碰上這個「BACK RING」後，角色便會回到Stage開始的位置，在這模式中，即使碰到敵人，身上的環也不會掉下來的。



3rd MISSION 探搜迷路的Chao

在Stage中有一些迷了路的Chao，在「1st MISSION」亦會見到牠們，而現在的任務是把所有迷路的Chao再一次找出來，可是在這任務中是不能使用「Level-Up Item」，也就是說可能要另尋通道前去特定位置找迷了路的Chao。

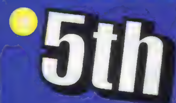




4th MISSION 在指定時間內完成

Stage的任務是在指定的時間內完成，如果各位不能在限制時間內完成便會GAME OVER，至於在通常遊戲中發現的捷徑和隱藏通道已不能在這任務中使用，也就是增加了遊戲的難度，是一個完全與時間競賽的遊戲，絕對不能取巧。





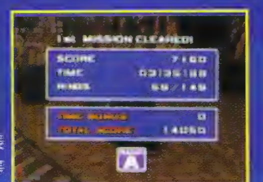
5th MISSION 挑戰HARD MODE

在這任務中，各敵人的出現位置和通常遊戲是不同的，各位會感到一種新鮮的感覺，當然地，稱得上是「HARD MODE」自然不能用通過通常遊戲的玩法來完成「HARD MODE」，絕對更具挑戰性。基本上，遊戲規則和通常遊戲是相同的。

充實的挑戰元素

CHALLENGE 1 RANK系統強化

當完成每一個Stage時，也會顯示玩者在遊戲的表現，並會給上一個評價，這個評價由A至E共五個等級，影響評價的因素分別有完成所用時間、取得分數和收集環數這三個原素，而各角色也會有其「TECHNICAL POINT」，這亦是影響結果的一個原素，相信各玩者的終極目標當然是取得評價A。



CHALLENGE 2 180個徽章

完成時會知道Stage中取得的徽章，前作中總數有130，而在《SONIC ADVENTURE 2》中共有180個，收集徽亦遊戲中一個具挑戰性的項目。



對戰遊戲

之前已有提過對戰遊戲的內容，今次會為各位介紹在對戰時使用的必殺技，而使用必殺技是需要使用一定數量的環，以下會為各位介紹各必殺技和所需的環數。

SONIC VS SHADOW

SONIC技—SPEED UP
SHADOW技—SPEED UP
所需環數：20
按B掣後，便會在在瞬間提昇速度，並且會維持一斷時間，對於長途賽能發揮極大的效力。

SONIC技—SONIC WIND
SHADOW技—混亂矛
所需環數：40
向遠距離的對手攻擊，令其跌下環及停止一斷時間，給使用方逆轉局勢的好機會。

SONIC技——TIME STOP
SHADOW技——混亂搖控
所需環數：60
使用周圍的時間停止的終極之技。



Stage介紹

Metal Harbor（SONIC THE HEDGEHOG）

這是HERO SIDE的第四個Stage，SONIC因為被不尋常的指控而被監禁著，但他在好友TAILS和AMY ROSE的協助下逃離監獄，而Metal Harbor是軍方的其中一個設備，位於監獄島嶼（PRISON ISLAND）的岸邊。





Pumpkin Hill（KNUCKLES THE ECHIDNA）

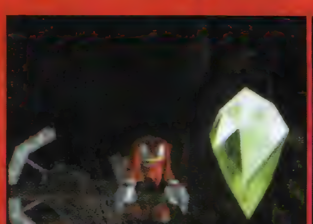
KNUCKLES在一個山岳地帶中尋找「Master Emerald」，而四周都是妖怪般面孔的山岳，充滿著一種駭人的氣氛。

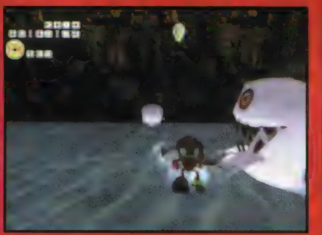




Aquatic Mine（KNUCKLES THE ECHIDNA）

在廢棄的礦場內，是異常複雜的通道，由於在通道內因雨水的滲入而積了不小地下水，途中更需要由水路前進才可，而KNUCKLES的Level Up Item「鐵鏟爪（シャベルクロー）」亦將會非常有用。





Mission Street（MILES "TAILS" PROWER）

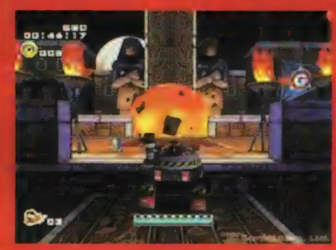
TAILS要在佈滿軍隊搜查隊的街道中強行突破，途中要避開無數軍隊的攻擊之餘，還會遇上突如其來的地震，TAILS還要避開街道中因地震而產生的裂縫。





Sand Ocean（DR.EGGMAN）

DARK SIDE的第三個Stage，Dr. Eggman一定要衝破圍攻他的敵人才能返回在沙漠中秘密基地，他途中還需要跳或用炸藥破壞巨大的石柱，並要越過危險的流沙。





Security Hall（ROUGE THE BAT）

這Stage是在軍事的機密保管室中進行，在這兒既然藏有軍事機密，其保安自然是非常嚴密，而且更要在5分鐘內完成，除了要在指定時間內完成，還要避開四周的機關和紅外線保安裝置。這Stage中還藏有一個金庫，內裡所收藏著的東西到底是什麼呢？





Stage Boss——FLYING DOG

這BOSS裝備有導彈和能量砲等強力武器，而且更是飛行型機體，看來不易對付。

TAILS VS EGGMAN

這是一場重量級的射擊對戰，而必殺技是強力的攻擊。

TAILS技和EGGMAN技——LASER MISSILE

所需環數：20

單發的導彈威力雖然比較少，但這招可以同時大量的導彈，全中便會受到很大程度的損傷，而導彈的追蹤性能不算很強，所以不宜在太遠的距離使用這必殺技。

TAILS技和EGGMAN技——ROCKET LAUNCHER

所需環數：40

向上空發12發火箭，並在對手的頭上降下。

TAILS技和EGGMAN技——POWER LASER

所需環數：60

從機體的正面放射出巨大LASER，如果命中能令對手一下子扣去體力計近一半的體力，是很強的絕技，但由於只能直線攻擊，要命中也有一定難度。

KNUCKLES VS ROUGE

在Stage中藏有三個Emerald，二人必須鬥快找出其中2個，先取得2個Emerald便算勝利。

KNUCKLES技——HAMMER PUNCH
ROUGE技——HIP DROP

所需環數：20

衝擊地面引起地震，用來使對手跌倒，不過使用時對手必需接觸著對面或牆壁才會命中。

KNUCKLES技——THUNDER ARROW
ROUGE技——BLACK WAVE

所需環數：40

向敵人作出遠距離攻擊，但命中對手後，並不會令對手造成損傷，卻能使對手麻痺，珍惜這時間奪取Emerald。

KNUCKLES技——POWER FLASH
ROUGE技——CHARM RAY

所需環數：60

發出強力的光使對手失去控制而停止活動，是很恐怖的技倆，中了此招的人可以連打掣來提早回復。

PHANTASY STAR ONLINE 2



GAMEX GAME DATA

發行商	SEGA
遊戲類型	ARPG
發售日期	發售中
售價	4800 日圓
容量	GD-ROM

在《Ver.2》中將會新增多個在「PSO」中沒有的遊戲模式，在今次的介紹裡，我們會為大家介紹這些新增模式的內容。



● Ultimate Mode 和 Challenge Mode 是其中兩個最重要的新增遊戲模式。



● Battle Mode 遊戲畫面。

ULTIMATE MODE

目標：LEVEL 200 !!!

在 Ultimate Mode 中將會出現許多比 Very Hard 模式更強的敵人，這些敵人無論在攻擊力、防禦力以及移動力都非常強，即使是使用在「PSO」中有最優秀條件的 hunter，要對付這些敵人亦並不容易。

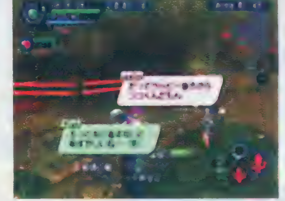
當然，由於在「Ver.2」中角色的最高Level值將會延伸至200，只要能夠繼續培育角色，要對抗這些強敵仍然是足夠的。



● 即使裝備了在「Ver.2」出現的種種強力武器，這些在Ultimate 中出現的敵人都非常難纏。



● PSO2 的敵人絕不容易對付呢！



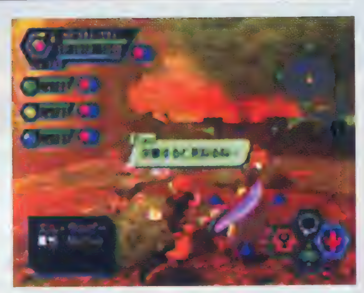


HUNTER 的優勢還可以延續嗎?

在PSO中在攻擊力以及HP值等各方面都有著較大優勢的Hunter一直是大部份玩家的首選角色，在「Ver.2」中他的最佳任務是扮演隊長與敵人進行近距敵戰鬥，這是因為Hunter的能力使他更為容易接近敵人。



● Force 和Ranger 在後方支援，Hunter 在前線與敵人作近距敵戰，這是戰鬥的最基本策略。



● 與敵人進行埋身戰，少不免會受到傷害呢。

RANGER 的武器大幅強化

RANGER由於體力較少，所以絕對不適易接近戰，但由於Ranger亦沒有像Force般多元化的Technique(技巧)，所以便必需依賴在「Ver.2」中新增及經過強化的專用槍系武器。例如使用可以進行遠距敵並能給與廣闊範圍攻擊的槍系武器，便可以同時給予複數的敵人傷害，而且命中率亦非常之高。部份Ranger所使用的槍器武器能使敵人陷入異常狀態，所以是其中一個非常有用的同伴。



●「Ver.2」中會出現各種各樣的新裝備呢。



● 炮彈著地後便會出現強力爆破。

ANDOROID

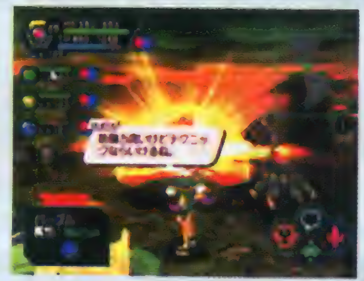
雖然Andoroid的攻擊力、HP以至命中率都非常高，但卻一直被認為是在「PSO」中最弱的一種角色，其主要原由是他們並不能使用任何Technique。在Ultimate Mode中由於並不能使用例如「レスタ」之類的效果，所以在遊戲中不得不持有大量的藥等道具，但是在這個模式中由於Andoroid能夠架設陷阱，這些陷阱分為三種類型，分別為直接傷害敵人、冰封敵人以及使敵人陷入混亂的陷阱。所以，假如能夠透過策略性地使用各種類型的陷阱，Andoroid仍然是一個很重要的角色。



● Andoroid可以使用三種類型的陷阱。

FORCE 的 TECHINIQUE 使遊戲序盤戰更為輕鬆

部份在序盤中出現的敵人由於防禦力較高，使用一般的武器可能未必能夠給予敵人任何的傷害，使用Force的各種Technique便是一個較為穩定給予敵人傷害的攻擊手段。一些在Level16以上的Techinque效力非常強大，對於在序盤其他角色的Level未達水平之前是一個不可或缺的同伴。但由於Force的體力非常低，通常的攻擊方法是使用「ラバータ」將敵人冰封，再使用例如「シフタ」或「デバンド」等方法攻擊敵人。



● 在序盤戰中使用Technique與敵人戰鬥。



● 不要忘記給與在前線戰鬥的Hunter和Ranger呢!

BATTLE MODE

PSO的「多人格鬥篇」!!

在這個模式中，你可以在訓練專用的版圖上與其他的Hunter進行戰鬥，可以作為試驗自己的身手和能力的比試模式。在遊戲中，你可以使用各種攻擊武器、陷阱以及能夠讓你察覺其他對手位置的「聲納(ソナー)」等。利用這些道具，你便可以和其他玩家進行策略性的戰鬥。



● 在Battle Mode中可以在冒險模式中的版圖中與其他玩家進行戰鬥。



● 使用各種陷阱便可以在戰鬥中為自己製造一些有利的條件，使攻擊更有效率。



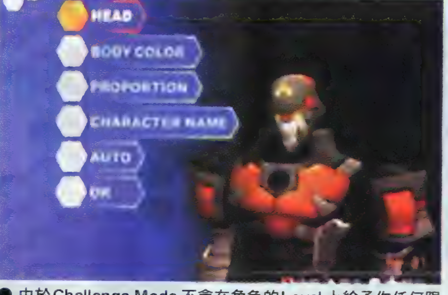
CHALLENGE MODE

各個職業角色的分工合作至關重要

在Challenge Mode，你只能與其他擁有相同Level的角色結成同伴並進行冒險。而且，另一個非常重要的遊戲規則是，任何一位同伴被擊倒任務都會作失敗論。換言之，在這個模式中你不但不能依靠高Level的角色為你開路，因為你的所有同伴都是擁有與你一樣的Leve，另一方面，各位同伴之間的互相幫助和分工合作成為遊戲的關鍵所作，是一個非常講求合作性的遊戲模式。



● 選擇Challeing Mode與同伴合作過關!!



● 由於Challenge Mode不會在角色的Level上給予你任何限制，所以你只要完成角色的設定便可以立即進入Challenge Mode，這亦是Challenge Mode的其中一個魅力所在。



● 在Counter選擇你想挑戰的版圖之後便可以立即開始遊戲。

TEXT：亮



超級機械人大戰 A
新人物＋新故事！

GAMEX GAME DATA	
發售商	BANPRESTO
售價	5800 日圓
發售日	2001 年秋季發售
機種	GBA

SRPG/1P/BACK UP 機能

近期機戰系列的曝光率可謂非常之高。除了在7月左右推出的DC版《機戰α》外，在GBA上，亦會推出一個以「A」為名的機戰最新作。因GBA的機能所限，所以在《A》中，玩者會聽不到人物的任何聲音，但換來的卻是非常爽快的戰鬥。今集《機戰A》的故事，主要是環繞著《機動戰艦NADESICO》、《機甲戰記威龍》與及《鬥將大武士》。而《機動戰艦NADESICO》、《機甲戰記威龍》就是今集新增的作品，可能你會認為只是增加了兩套作品，和以往的又有甚麼分別？若有這樣想法的你便要看看以下的介紹了。

登場作品

- 機動戰艦NADESICO
- 機動戰士GUNDAM
- 機動戰士Z GUNDAM
- 機動戰士GUNDAM ZZ
- 機動戰士GUNDAM 0083 STARDUST MEMORY
- 機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊
- 機動武鬥傳G GUNDAM
- 新機動戰記GUNDAM W Endless Watls
- 機動戰士GUNDAM 第08小隊
- 無敵超人珍寶3
- 無敵鋼人泰坦3
- 機甲戰記威龍
- 鐵甲萬能俠
- 鐵甲萬能俠2
- UFO ROBOT 巨靈神
- 三一萬能俠
- 三一萬能俠G
- 真・三一萬能俠（原作漫畫版）
- 超力電磁俠
- V型電磁俠
- 鬥將大武士

今次參戰的作品

除了新增的作品外，《機動武鬥傳G GUNDAM》亦再度回歸。想知道一共有多少套作，那就請看看下表吧！

STORY

宇宙世紀0XXX年，地球經歷了兩次重大的危機後，事情看來有些轉機……失去母星的「BAMU星人」（バーム星人），並提出移民到地球的要求，而地球聯邦政府亦欣然答應。可是，在和平會議中，主張和平共存的代表卻逐一被暗殺，亦因為這件事的發生，就好像代表著戰鬥快要開始……「月之GIGANOSU帝國」（ギガノス帝國）與地球的交涉失敗後，便立刻宣佈獨立，並且向地球宣戰。

而響應GIGANOSU帝國決定的火星開拓都市亦受到不明敵人的襲擊……而百鬼帝國亦再次侵略地球，世界陷入一片混亂，唯一能拯救地球的，相信就只有「隆巴納戰隊」。看似極近，但其實是很遠的來訪者又到底是什麼來頭呢……

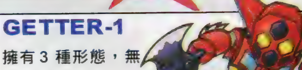


GUNDAM
地球聯邦軍的主力武器，有聯邦白色惡魔之稱，由亞寶所駕駛。

◆馬沙專用紅勇士？GUNDAM的新武器！

◆FULL ARMOR GUNDAM亦有機會登記場。

◆08小隊的斯羅？他和亞寶的同場作戰，令人期待的組合！



GETTER-1
擁有3種形態，無論是海陸空都可適應的超級機械人。



超力電磁俠
全身都擁有武器的超級機械人，主力武器是搖搖。



V GUNDAM
可接收操縱者意志的最強GUNDAM。

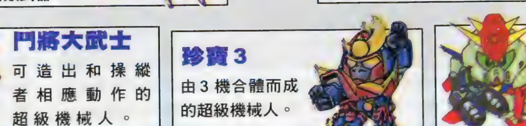


GUNDAM 試作3號機
目的防衛宇宙據點，搭載著大量火器類武器。



GETTET DRAGON
比GETTE R強上10倍以上的機體，一直與百鬼帝國戰鬥著。

巨靈神
自因母星被毀而守護地球的機體。



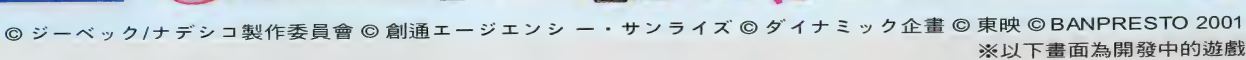
鬥將大武士
可造出和操縱者相應動作的超級機械人。

珍寶3
由3機合體而成的超級機械人。

ZZ GUNDAM
ZZ GUNDAM的頭部擁有對艦用的米加粒子砲。



SHINNING GUNDAM
格鬥戰用的機體，由土門駕駛。



※以下畫面為開發中的遊戲

新增作品簡介

機動戰艦NADESICO（機動戰艦ナデシコ）

故事講述地球被稱為「木星蜥蜴」(木星トカゲ)的神秘生物襲擊，而屬於私人集團的NERGAL重工就製造了一艘新型戰艦NADESICO(撫子)，而這艘戰艦的艦長便由一個叫御統由利加(ミスマル・ユリカ)的少女擔任，此作的故事穿梭著地球、火星和木星。而在作品中的出現的動畫《霹靂鐵金鋼GEKIGANGA3》(ゲキガンガー3)又能否使用呢！









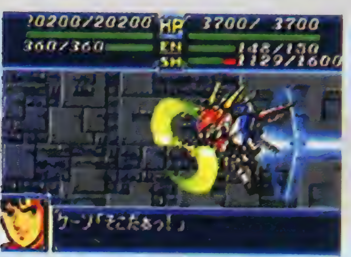
◆96年在日本放映的動畫《機動戰艦NADESICO》，內裏人氣艦長一由利加。



◆男主角天河明人，極之喜愛《GEKIGANGA3》







◆87年在日本播放的動畫機甲戰記威龍。



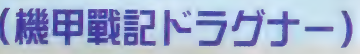
◆他便是主人公的宿敵。



◆RIFTER3可透過特殊能力來令誘導彈系的彈道改變。



◆長距離支援用的RIFTER2，背部裝備著一支CANNON砲。



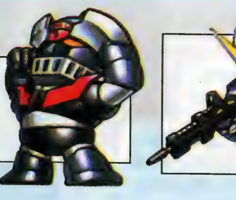
機甲戰記威龍（機甲戰記ドラグナー）



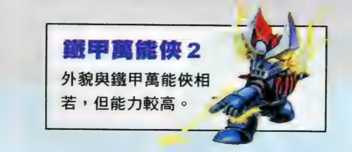
「月之GIGANOSU帝國」宣佈獨立，並向地球發出宣戰。而在偶然的情況下，一群少年便成為了威龍的駕駛員。從而與月之GIGANOSU帝國作出週旋。威龍的3部機體稱之為D兵器，分別有適合格鬥戰、長距離支援與及電子用。



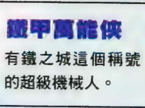




泰坦3
身高達到120米的超級機械人。



鐵甲萬能俠2
外貌與鐵甲萬能俠相若，但能力較高。

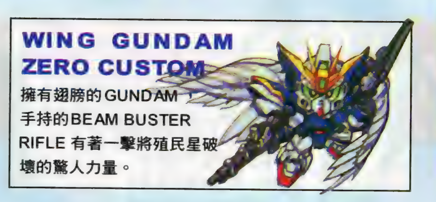


鐵甲萬能俠
有鐵之城這個稱號的超級機械人。

Z GUNDAM
是按照《機動戰士Z GUNDAM》中的主角加美尤的構思而設計出來的可變機體。



V型電磁俠
一直與對抗著布亞撒(ボアザン)的超級機械人，能力不遜於超力電磁俠。



WING GUNDAM ZERO CUSTOM
擁有翅膀的GUNDAM手持的BEAM BUSTER RIFLE有著一擊將殖民星破壞的驚人力量。

集大成的系統

既然稱得上是集大成，那即是說在過往作品內的系統亦會在《機戰A》內再度出現。從暫時公佈的資料得知，這集是擁有援護系統和合体攻擊這兩個系統，據筆者的記憶所及，《機戰A》是唯一一個同時擁有這兩個系統的機戰。而且機械人出招時的動畫亦會重新製作，加上舊有機體在今集中都會得到強化，可能是新武器或者是特殊能力。所以舊瓶新酒的情況應該不會復見。最後就送上在可能是機戰A的主角的圖片。



◆東方不敗的愛駒－風雲再起替GOD GUNDAM作出援護攻擊。



◆馬茜亦為亞賓作出援護防禦。



◆他可能是《機戰A》的主角。



獻給你一雙充滿著奇跡的翅膀

近期在Dreamcast上十分積極發表新作的KID，繼早前公佈暫定會在7月推出的《夢之翼 Fate of Heart》後，再公佈另一款戀愛遊戲的移植作《天之卵－1st Sunny Side－》。一位抱著哀傷的少年，自從遇上一位由上天而來的天使後，他的命運便有很大的轉變，而這就是本作的故事所在……在一班美麗的女角，配上優秀的戀愛劇情底下，保證讓玩者完全投入於遊戲的世界之中。暫定於秋季推出的本作，喜歡戀愛遊戲的朋友便不要錯過。

GAMEX GAME DATA

機種	DC
發行商/製造商	Kid
遊戲類型	AVG
發售日期	2001 年秋
售價	未定
容量	GD ROM
記憶	未定

1P/對應通信



TEXT: AINHO

故事背景

某年的冬天，主角椎名的家中突然跌落了一名天使。天使的名字叫花梨，她前來的目的就是在天使界中一間學校的畢業考試完結之前，幫助他得到幸福，找尋運命之中的戀人。到底花梨能否在考試結束的平安夜之前，完成任務呢？這一切都要掌握玩者的手上了。

遊戲特色

本作雖然與一般的戀愛遊戲的玩法相同，但是加入了多名男女的副角，而今次的Dreamcast版本，遊戲畫面的色澤當然會比PlayStation版加強了不少。遊戲期間將會有多位充滿個性的女角出現在主角眼前，當中不一定她們會成為主角的戀人。遊戲的時間由11至12月的二個月之間，期間玩者需要從選項中來改變故事的發展。





渡瀨雙葉
年齡：15歲
身高：148cm
血型：O
與椎名就讀同一間學校的她，由於缺乏與人溝通的能力，所以身邊的朋友甚少。

花梨 KARIN
年齡：15歲
身高：143cm
血型：O
一位粗心大意、時常做事失敗的見習天使的女子，15歲。為了天使界學校的畢業考試，而來到主角椎名的家，將幸福獻給他。

葵 AOI
年齡：15歲
身高：143cm
血型：O
一位靠運氣去行事的見習天使，在地上遇見了花梨。

奈菜 NANA
年齡：15歲
身高：157cm
血型：A
花梨和葵的好友，同樣是一位替別人尋找幸福的見使天使，可是每當在男子面前便會顯得不知所措……

早瀨川椎名
本作的主人翁，是一位高校的二年級學生，由於母親已去世，父親又要出國工幹的關係，所以他只好獨個兒在家中居住，但自從花梨的到來，便令他的生活有很大的轉變。





GAMEX GAME DATA	
機種	DC
發行商 / 製造商	Kid
遊戲類型	AVG
發售日期	7月
售價	6800 日圓
容量	GD ROM
記憶	未定

TEXT: AINHO

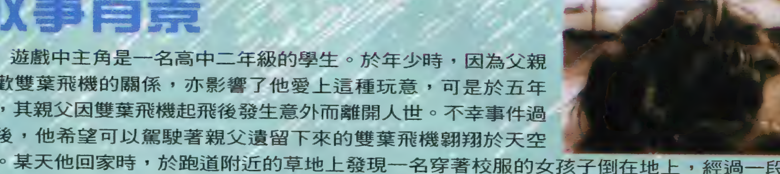
昨年於PlayStation上推出的Kid又一戀愛遊戲作品——《夢之翼》，由於其故事性強，所以在備受各界好評的情況下，最近終於宣報移植往Dreamcast平台上。《夢之翼》是一款電子小說形式來表達故事的戀愛遊戲，故事主角是一位自少熱愛雙葉飛機的青年……

夢のつばさ Fate of Heart

夢之翼 Fate of Heart

夢想也不一定不會成真

故事背景







遊戲中主角是一名高中二年級的學生。於年少時，因為父親喜歡雙葉飛機的關係，亦影響了他愛上這種玩意，可是於五年前，其親父因雙葉飛機起飛後發生意外而離開人世。不幸事件過去後，他希望可以駕駛著親父遺留下來的雙葉飛機翱翔於天空上。某天他回家時，於跑道附近的草地上發現一名穿著校服的女孩子倒在地上，經過一段時間，她終於甦醒過來，可是天公不造美，這時下起雨來，於是主角便決定將她帶回家中……



瑞雲滴

她於雙葉飛機起升的跑道附近的草地上倒在地上，其原因不明，性格雖然偏向大人化，但很少與其他人說話。

身高：160cm
三圍：80.56.86
年齡：17
生日日期：5月16日
血型：A

深山勇希

活潑開朗，喜歡騎馬的活動，因此於學校裡報讀了馬術部，而她的媽媽更是經營牧場為生。

身高：163cm
三圍：86.60.87
年齡：16
生日日期：11月11日
血型：O



白菊櫻花

對每種事物都非常好奇的她，而且還很奇怪是喜歡了日本海關這種職業。

身高：155cm
三圍：80.59.83
年齡：15
生日日期：12月8日
血型：B

秋水志菜乃

性格非常頑皮，是一名大學女生，現在於一間餐廳做兼職，對每種事件都很有責任感。

身高：163cm
三圍：80.55.82
年齡：20
生日日期：1月7日
血型：O

遊戲特色

這個遊戲是採用選擇對話方式來進行，登場女角色方面只有四名，但大家千萬不要認定角色少就是不好的遊戲，這樣反而令玩家可以更加隨心所欲，如果一個遊戲收錄很多角色，只會令玩家感到不知所惜。另外此作與其他同類型遊戲相比，最大特色之處就是可以於OPTIONS模式中的OVER PLAY進行調教，



使用後便再不需要一直持著手掣來跳過角色的對話，只是當出現選項時才停下等待玩者的決定，這樣革新的系統，就彷如觀看動態式的戀愛漫畫般。

遊戲中的生活

此作故事生活主要圍繞學校和主角家中裡，有時還會到達其他地方，而且一名叫瑞雲滴少女更決定暫時寄宿主角家中，令一向寧靜的主角家增添一點熱鬧的氣氛。主角們的生活主要是不斷重複地上課下課，假期就與女角們去玩樂，真是令人相當羨慕啊！





GAMEX GAME DATA

開發商 / 發行商	KID
遊戲類型	ADV
售價	未定
發售日	9月27日
機種	DC

MEMORIES OFF 2nd

《Memories off 2》是兩年前在PS上推出的《Memories off》的續編。上一集遊戲以其吸引的人物設計和故事劇本而得到不少玩家的歡迎。新一集基本上與過去的故事沒有任何關連，上集的主角三上智也亦會由伊波健所取代。雖然至現時為止有關遊戲的故事詳情亦未公開，我們在今次的介紹中會為大家略為介紹故事的大綱和將會出場的人物。

故事

故事仍然是發生在一個熱得令人發昏、蟬叫聲到處喧鬧的夏天。

主角伊波健是一所私立高校的三年級學生，半年前他與同班同學「白河ほたる」展開了交往關係。當時的健一直深信，他們兩人的愛情將是不會改變的...

即使到了現在，他們仍然是幸福的一對。可是，兩人心靈之間在偶然之下所產生的一些誤解，卻可能已經種下了不能挽回的結果。 即使兩人擁有無數美好的回憶，即使將這些美好回憶根本沒有可能一拋而空，假如健遇上另一個她，他又會作出怎樣的選擇?

人物簡介

Memories Off 2nd メモリーズオフ セカンド



白河螢(白河ほたる)

年齡：17歲

身高：158厘米

血型：B

與主角伊波健同班的三年級學生。去年聖誕節開始與健交往，率直的性格使她可以坦然主動接近健。螢自小學習鋼琴，現時正為八月舉行的鋼琴比賽積極特訓中。究竟她與健的愛情是否能夠一直維持下去?





● 與伊波健正在交往的白河螢：「當我不再彈琴的時候，可能正是我不再是我的時候了。」



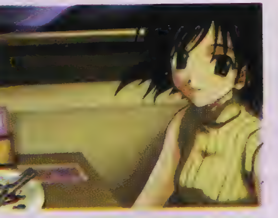
飛世巴

年齡：17歲

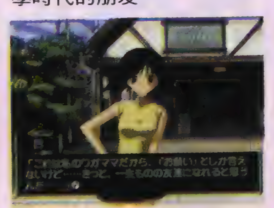
身高：165厘米

血型：O

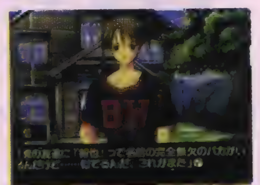




澄空學園三年班學生，是健在其打暑假工的餐館內認識的女孩。完全沒有當伺應經驗的健戰戰兢兢地給他的第一位客人送上咖啡，這位客人便是飛世巴。對於健而言，當時只是沉悶工作的一部份，但飛世巴給他回送的親切笑容卻令健難以忘懷。飛世巴是一個小劇團的成員，性格開朗活潑，亦因此有時頗為煩氣，是一個會將喜怒哀樂完全表露於臉上的女孩，與白河螢是中學時代的朋友。



● 作為一位劇團成員，飛世巴的感情亦非常豐富，任何時候都像精力充沛似的，雖然偶然給別人添上麻煩，但實際上她是一個十分體諒別人的女孩。「可能是我太固執吧....每次也只是拜託人..我想我們可以成為一生中的好朋友呢。」



● 稻穗信也會談及上一集中的主角三上智也。



白河靜流

年齡：21歲

身高：160厘米

血型：A

大學三年級學生。白河螢的姐姐，與健只是點頭之交。對烹飪(特別是甜品製作)甚有研究。外表看來似乎不太可靠，但實際上她是一個很有決斷力、判斷力的女孩，對於健和白河螢的關係她亦非常支持。



● 靜流作為螢的姐姐，又是一位女性，自然比健更為了解螢，所以對健來說靜流是一位可靠的顧問。「健你是一個好人，所以你應該坦誠表達你的感受，因為螢有時可能不太懂得表達自己呢。」

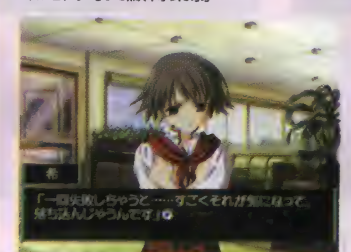


相摩希

年齡：22 歲
身高：162 厘米
血型：O

澄空學園二年班學生，美術部的成員，是健打暑期工的餐館內的同事，做事頗為粗心大意，經常將事弄糟。性格鬱鬱寡歡，對於別人的要求她都不懂得拒絕，溫柔之同時又顯得柔弱。





● 相摩希：「只是一次的失敗我也會非常在意，久久都不能拋開心情....」



南燕 (南つばめ)

年齡：22 歲
身高：162 厘米
血型：O

某日突然因為不明的原因搬到健的家附近居住，在健的心目中她是一位頗為神秘的女孩，其他有關她的資料亦不太清楚，只知道她在健的學校的暑期補習班上擔任臨時教師的工作。外表看來南燕是一位頗為冷漠和柔弱的女孩。





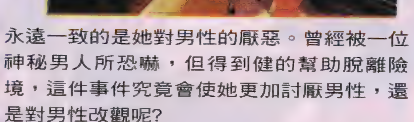
● 南燕：「能夠沐浴在微風裡，就好像發覺自己原來真的存在在這個世界上的感覺。」

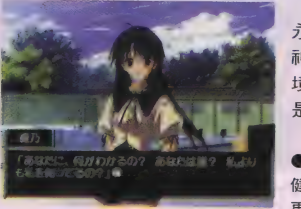


壽壽奈鷹乃

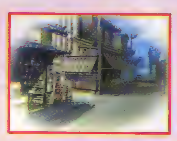
年齡：17 歲
身高：168 厘米
血型：B

浜咲學園三年班學生，健的同班同學，游泳部會員，在低年班同學之中知名度頗高。鷹仍平日的性情變化頗大，但永遠一致的是她對男性的厭惡。曾經被一位神秘男人所恐嚇，但得到健的幫助脫離險境，這件事件究竟會使她更加討厭男性，還是對男性改觀呢?





● 對任何男性均採取一致厭惡態度的鷹乃，面對著健亦沒有例外。「你是誰? 你知道什麼? 難度你比我更了解我自己?」



● 櫻峰：

今集的故事舞台，位於海岸沿線，主要的交通工具是單車和私營電車。沒有什麼特別繁盛的大街，是其中一個幸免於現代化的古式村里。



● 浜咲學園：

全名「私立浜咲學園高等學校」。健所屬的學校，從電車站步行15分鐘便可到達。校風方面可以說得上頗為放任，學校裡隨處可見打扮時髦的學生。校方今年為三年班的學生預備了一個暑期講習班。



● 朝凪莊

主角伊波健便是一個人生活在這間名為朝凪莊的兩層建築物裡。雖然只是一間舊屋，但圍繞屋四周的綠色植物使這間舊屋顯得清新舒服。

GAMEX GAME DATA

開發商/發行商	KEMCO
遊戲類型	射擊
售價	未定
發售日	8月
機種	GBA

PHALANX

超任時代射擊遊戲 經大幅強化後重新登場!!

《Phalanx》其實是一款曾經在PC以及超級任天堂上推出過的橫向射擊遊戲作品，而今次在GBA上經過重新製作的版本將會作出大幅度的強化，但不變的是，遊戲仍然保留簡單的遊戲系統，並追求最原始和純粹的射擊遊戲爽快感。運用導彈或激光等不同種類的武器，再配合Power up增強武器強度，避開子彈擊倒敵人。而且每過一關之後都會出現一段交待故事發展的間場片段呢。



● 拿取每一關出現的Power up道具便可以增強武器的強度，而每一種武器均有4個階段的強度。





遊戲畫面構成

爆彈(BOMB)
這是今集新增的武器。每一架Phalanx均持有3枚爆彈，這些爆彈擁有將畫面上的敵人一掃而空的威力。

速度
戰機的移動速度，一共有三個階段供選擇。

防禦盾情況
顯示保護戰機的外部防禦盾的受損情況，被敵人炮火擊中便會被減去一格，被扣去四格的話戰機便會被擊毀。

所持武器
顯示戰機並未有裝備的武器道具，注意戰機只能最多儲存三種類的武器，所以你應該選擇你自已喜歡使用的武器儲存。



RICK SANADA
今次故事的主角。雖然只有25歲，但Rick已經成為同盟軍司令部的Ace Pilot。在今次戰鬥中他將會駕駛太空戰機Phalanx並執行任務，與Mell是生死之交。

MELL WINTER
Mell是Phalanx戰機改造工程總管。曾經在一場戰役中被敵軍所俘虜，後被Rick所救。

殲滅液態異形！！

故事發生在一個名為Delia的星體上。共和同盟軍在與地球失去聯絡之前便是一直在這個行星上進行採掘礦物以及特殊氣體的工作，兩個星期裡地球的總司令部一直未能與Delia上的人員取得聯絡，於是便派遣特殊戰術要塞MIDAS前往Delia調查，可惜調查隊到達行星後不久亦與地球失去聯絡，他們留下的最後一句說話是：「一團液體狀的異形生物正侵入機體，它似乎想將我們吸收入體內!」。為了查出事件的真相，總部於是再派遣歷Rick擔入調查任務。





首四關遊戲介紹

在《Phalanx》中除了標準的遊戲模式之外，更新增了目的是避開敵人子彈的「回避模式 (回避モード)」以及在規定的遊戲時間內爭取最高分數的「Time Attack 模式 (タイムアタックモード)」。而我們今次為大家介紹的是《Phalanx》中的首四關遊戲。

第一關：

ASSAULT

戰鬥地點是神秘生命體位於行星Delia的自衛防御系統，防御系統為了阻止外物的侵襲，而向主角所駕駛的戰機Phalanx進行各種的攻擊。







● 不斷出現的敵人各有其弱點，你需要選擇適當的武器攻擊才能更加有效的攻擊敵人。

● 只要掌握敵人的攻擊和移動方式，便能夠輕易避開炮火並作出還擊。



第二關：

UNDER WATER

戰鬥地點是行星的大型水底洞穴。只要成功通過這個縱橫交錯的水底洞穴，便可以到達下一個目的地——Bio cave 。





● 在水底裡要注意不斷出現的魚雷！



● 水底激戰！！

第三關：

BIO CAVE

這一關是處於高溫狀態的資源採掘區。在這裡，異形生物的繁殖速度比在其他地區更快，所以雖說這裡原本是採掘地區，但現在已經完全被異形生物所同化，就像一個巨大生物體的身體內部一樣。



注意已經被異形生物所同化的洞壁!





第四關：

DEEP CORE

因為行星地殼變動而出現的洞是侵入異形內部的一個絕佳路線，但究竟一直往下去會遇到什麼呢?



● 一直往核心部份前進，是否就可以找到異體生物的心臟地區?

《瑪莉與艾莉的工作室》

瑪莉與艾莉一同經營的新工作室！！

GAMEX GAME DATA

開發商 / 發行商：	
遊戲類型	ADV/RPG
售價	4800 日圓
發售日	2001 年秋
機種	WSC

《瑪莉與艾莉的工作室》是曾經推出過多集的工作室系列遊戲作品的最新一集，而今集的主角顧名思義，是第一集中的主角瑪莉以及第二集中的主角艾莉。你將要同時控制這兩位主角並在新的遊戲系統之下展開一個全新的冒險。所謂的冒險，是指她們需要將在旅程中所收集得到的各種原材料進行不同的調合並製成不同的道具，利用這些道具你便可以與其他練金術士展開競賽。

《瑪莉與艾莉的工作室》繼承了部份過往的遊戲系統，但同時亦加入了不少的新元素，在今次的介紹裡我們會介紹一下這些新元素的內容!



今集的主角是瑪莉和艾莉，她們兩人時而合作行動，時而分頭工作，總之互相協力是最重要的關鍵

故事

位於查魯布洛裡的皇家魔術學校是所有鍊金術士的搖籃。而故事的主角便是這間學校的其中兩位畢業生——瑪莉和艾莉。瑪莉的學校生活並不如意，她以學校開校以來最低的成績畢業，但成功畢業總算讓這位姑娘初露鋒芒。畢業之後，瑪莉為了繼續研究工作，於是展開了她在查魯布洛的旅程。

另一位主角同為皇家魔術學校的畢業生艾莉，曾經被瑪莉救過一命的艾莉，一直以瑪莉為榜樣，並立志做一位出色的練金術士，經過不斷的努力，艾莉由完全沒有任何練金術知識變成已經擁有進入研究院實力的學者。畢業之後，懷著造福村民的抱負，她前往練金術士的故鄉基杜列斯 (ケントニス)，並再會了志意相投的瑪莉，兩人原打算反回查魯布洛，並開設屬於自己的商店，但艾莉驚覺自己的工作室的一切竟被盜賊搶奪一空。這時基杜列斯的一位使者出現，這位使者對艾利說：「假如你們答應在三年之內研製出名為『原初之炎』的幻之道具，我們便答應給你們提供基本的調合道具和資金。」聽到消息的瑪莉表示亦希望可以幫助艾莉合作，於兩人便一同開始了工作室的工作了。



多位在上兩集出現過的角色都會在今集出續出場

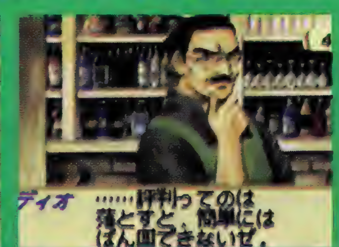
利用收集回來的各種原材料調合出各種新的道具，整個遊戲充滿著各種令你驚喜的道具



新系統中的大量新元素!!

《瑪莉與艾莉的工作室》與過去兩集遊戲的最大分別，是瑪莉與艾莉之間的合作關係佔了一個很重要的比重，而和以往一樣，兩人會在研製新道具之同時，會接受許多其他人的委託，過程中兩立角色便需要不斷收集不同的原材料並調合出適合的道具。以下會略為介紹一下在《瑪莉與艾莉的工作室》中的一些新元素。





記著你的任務是在三年內研製出「原初之炎」！一切全靠你的恒心和耐心!

POINT 1：

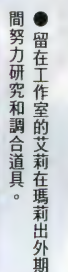
讓瑪莉與艾莉同時行動

《瑪莉與艾莉的工作室》中將會採用一個讓瑪莉與艾莉同時行動的新系統，但雖然如此，兩人假如分別與街上的人進行對話，亦有可能得到不同的反應的，所以你可以不時替換自己所控制的角色，便可以收集到不同的情報。而且，你亦可以讓瑪莉和艾莉個別單獨行動，例如你可以讓瑪莉外收集各種所需的原料，同時讓艾莉留在工作室裡進行各種的原料調合工作，彼此分工合作，便能夠大大提高工作的效率，並使達到目標所需的時間縮短。

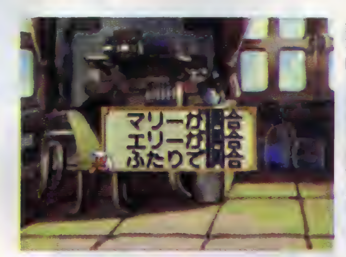


●你可以決定誰負責出外冒險並收集材料。





●留在工作室的艾莉在瑪莉出外期間努力研究和調合道具。

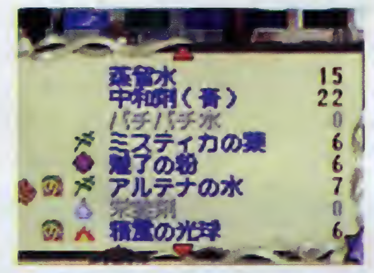


●即使瑪莉和艾莉共同行動，走在前面的角色的不同亦會得到村民不同的回應，所以你應該不時替換她們的位置呢。

POINT 2：

新增道具

作為系列的最新作品，開發商為《瑪莉與艾莉的工作室》加入了許多新道具。無論是必需經過調合而成的道具，又或是只有瑪莉或艾莉才能夠製成的道具，甚至有些是只有在「偶然」情況之下才能夠製作出來的道具! 更為豐富的道具種類使玩者完成道具圖鑑的熱心更加沸騰呢。



●遊戲中將會出現許多至今為止仍未出過的道具。不過，那些要在偶然情況之下才能夠製成的道具究竟要怎樣製作呢?

POINT 3：

與同行的交流亦非常重要

在這個遊戲中，除了瑪莉和艾莉之外，其他在魔術學校的畢業生亦會有屬於自己的工作室的，和過去的作品一樣，瑪莉與艾莉與這些「競爭對手」有一個「交友值」，並會影響在遊戲中有可能出現的各種特別事件。而且假如你要成功研製出某些特定道具，可能需要與這些同樣併命研究的同行進行各種談話和交流，並累積更多的知識。無論是瑪莉還是艾莉，都應該個別與同行建立更深的友誼，這樣便有可能得到他們的幫助，並研究出一些單靠己力難以研究的道具。

與其他同行的交流將能使道具的研製過程更加順利。

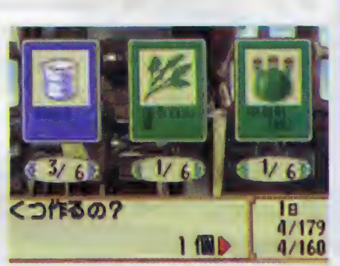




POINT 4：

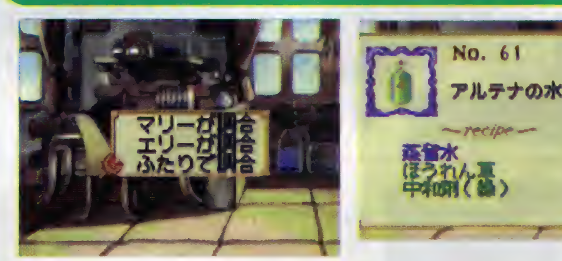
善用兩人各自的長處

在今集中的道具研製工作裡，有部份情況是需要到兩人的合作才能夠成功的，或者說，只有兩人互相協力的話，成功研製出新道具的機會率才會增加，所需的時間亦會較短。瑪莉對於白和黑屬性的調合過程更為熟悉，而艾莉則對藍及綠屬性的調合過程更有信心。在遊戲中你需要考慮兩人能力的高低，並尋找出一個最佳的合作調合方法，否則的話有部份的道具是不能夠被調合出來的。



●假如發覺某件道具一直未能研製成功，便可以嘗試一下兩人合力調合。

除了需要兩人合力調製的道具之外，還有一些新的秘密元素



POINT 5：

提高信賴度

瑪莉與艾莉之間有一個「信賴度」的數值，這個數值會在兩人的共同行動過程中不斷上昇，假如兩人的「信賴度」未能達到一定的水平，兩人在合作調合過程中便有可能因為合作不協調而失敗。



●你可以自由決定由瑪莉還（マリー）是艾莉（エリー），又或是兩人合作進行道具的調合工作。





TEXT: AINHO



曾製作戀愛遊戲《Kanon》的Key，其最新作《AIR》的電腦版於昨年秋季推出時，得到各玩家一致的好評，現在終於決定移植往Dreamcast上。有玩過電腦版的朋友都知道，本作的吸引之處在於魅力的角色、動聽的音樂，以及扣人心弦的故事情節，而Dreamcast版與PC版基本上沒有改變，但角色將會加入新的語音，當然電腦版中的不良畫面也會被刪除。故事方面，講述主角國崎往人四處旅行，目的是完成母親的囑咐，尋找在天空中飛翔的少女，旅途中來到一個叫田舍町的鄉村，遇上三位少女而開始。

夏天會延續每一處 在藍天碧海之下.... 她們已在空氣之中等待著你....

The days which are wrapped in the scene of summer and to pass gently
An encounter with the girls repeated in the sunlight
Summer continues to where as well
She is waiting in the air

GAMEX GAME DATA

機種	DC
發行商/製造商	NEC INTERCHANNEL
遊戲類型	AVG
發售日期	2001年8月2日
售價	未定
容量	GD ROM
記憶	未定

在一條四周寧靜的道路上，一輛巴士停在一個叫田舍町的停留站，一名衣袋裡放著一個木偶的青年下車，目的是在鄉村中透過木偶表演來賺取旅費。



在整個鄉村也被夏天炎熱的空氣覆蓋著下，青年向村中的孩子進行木偶表演。可是，在猛熱太陽的照射下，孩子對青年的無聊表演感到毫無興趣……

那時，他的眼前出現一名少女。這名少女在被海風吹著之下站立著，張開雙手，彷彿一隻鳥兒在天空上飛翔，接著她帶著美妙的笑臉向那名青年說：「你好！」。青年面對這位目光冷淡的少女的反應「………」，約束之夏就這樣而開始。

國崎往人

（聲：綠川光）

本作的主人翁，在田舍町中透過木偶表演來賺取旅費。



副角色



みちる

（聲：田村ゆかり）

美風的好友，處事謹慎，經常出現於車站附近的商店街，十分仰慕往人。



霧島聖

（聲：冬馬由美）

佳乃的姊姊，繼承父親的遺業，在診所擔當醫師。

神尾晴子

（聲：久川綾）

觀鈴的母親，喜歡飲酒，由於她朝早上班，深夜時份才回來的關係，所以與觀鈴的見面時間甚少，而當甚麼工作亦不明。

主角色



「可能…還有另一個的我存在，因為有這樣的感覺——」

☆神☆尾☆觀☆鈴☆

Misuzu Kamio

（聲：川上とも子）

就讀於田舍町中一間學校的少女，成績優秀，暑假期間還需回校補習。她擁有一副天真無邪的笑臉，口頭禪特多，與母親晴子兩人同住一屋簷下，總是有活力的笑著，以致她變得相當堅強。





「不能高飛的翅膀，那還有意思？」

☆遠☆野☆美☆風☆

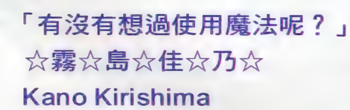
Minagi Tohno

擁有高挑身材的美麗少女，感情從不在外表中表露出來，所以知道她真正在想什麼的人不多。在學校中她屬於天文學部。









「有沒有想過使用魔法呢？」

☆霧☆島☆佳☆乃☆

Kano Kirishima

（聲：岡本麻見）

鎮上開業有歷史的診所的次女，自幼失去雙親，性格沈默寡言，喜歡動物，時常帶愛犬「POTATO」出外散步嬉戲，而她一直非常仰慕自己的姊姊，兩人的心牽絆在一起。







WE'RE BACK! IN CRAZY TAXI 2

CRAZY TAXI 2

TAXI

新一集《CRAZY TAXI》已經推出，雖然玩法大同少異，但在加入新原素的情況下，遊戲亦變得豐富起來，想開得更快、賺得更多的金錢，趕快進來參考以下的攻略吧。

GAMEX

發行商	SEGA
製製商	HITMAKER
遊戲類型	RAC
機種	DREAMCAST
推出日期	發售中
售價	5800日圓
容量	GD ROM
記憶	20 BLOCKS
人數	1人用

對應周邊：VGA BOX，震動器，RACING CONTROLLER

新增原素

CHECK 1

先走進「CONTROLLER SETTING」內看看，大家將會看到一個「CRAZY HOP」的按鍵，用途是使汽車跳起，除了可以暫時避開擠塞的路面外，亦可以因為「CRAZY JUMP」而得到可觀的金錢。

CHECK 2

在道路上面，大家將會看到一些顏色的數目，這是今集新增的多名乘客，在一次接載2位或以上的搭客，登車時時間會增加不少，但距離通常會較遠，不過如果可以行走捷徑的話，這些乘客將會是個不錯的目標。



更快、更多錢之謎

CRAZY DASH

CRAZY DASH可以提升汽車速度，使用方法分為以下3種：(以CONTROLLER SETTING TYPE A為準)

起步

以一般加速由原地起步是非常慢，但只要利用R+B來開車，速度會大為提升。

行走中加速

行走中加速也分為兩種方法，首先是按著R鍵再快速按A、B，這方法功效不太顯著，對於在只在狹窄路面的時候較為適用。

另一種是先按A再同時按R+B，這時汽車會突然有明顯的加速，不過亦由於動作太大，所以容易撞到其他汽車及牆壁，但可用作前後DASH。

CRAZY JUMP

大家可以利用一些特定的跳台或高低地型的差異，飛越其他車輛時便可以得到「CRAZY JUMP」的金錢，又或是在「CRAZY DASH」的時候使用「CRAZY HOP」都會有同樣功效。



CRAZY DRIFT

在「CRAZY DASH」到一定速度後，使用車輛以高速做一個90度或更大的轉向便能獲得「CRAZY DRIFT」。這動作在目的地前用作刹停較容易取得。



CRAZY THROUGH

以高速在車旁邊經過即可，並且會有COMBO計算，但一經碰撞將會重新計算。



向高難度的瘋狂金字塔CRAZY PYRAMID進發

在今集新增的CRAZY PYRAMID內收錄了各種各樣的MINI GAME，在遊戲的同時會學到各式各樣的技術，我們現在就從最底部份開始征服這座金字塔吧!

5-1　CRAZY JUMP 2

利用「CRAZY DASH」不停加速，並在跳台的最終處才起跳，要打破紀錄易如反掌。



在斜台的盡頭才起跳

5-2　CRAZY GOLF

使用「CRAZY DASH」+「CRAZY HOP」把巨型高爾夫球打出，破紀錄的要點在於打車輛向後駛至邊沿，再加速向前和用車頭撞向球的中心即可。





退到最邊沿



向著球中心衝去吧!

5-3　CRAZY HURDLE

用汽車去跨欄，重點在於起跳時間和著地後立即「CRAZY DASH」。



起跳的時間最重要!

5-4　CRAZY 3--JUMP

就像是汽車的3級跳，首先在藍色的地面前「CRAZY HOP」，當著地後會有時間倒數，這時立即使用「CRAZY DASH」並在時限前「CRAZY HOP」，如是者重複動作一次便可以完成。





1.在藍色地前跳躍
2.在左方紅字倒數到0前再次跳躍

5-5　CRAZY BALLOONS 2

這關是教大家「CRAZY DRIFT」的用法，只要同按「R+A+B+方向鍵」，汽車便會原地打轉，向目標的方向才放手R以外的鍵即可。



使用「CRAZY DRIFT」去改變方向吧!



有時需要跳躍才能撞破汽球

完成以上「5」字頭的難關便會得到AROUND APPLE地圖。

4-1　CRAZY RAMPS

這關需要大家利用斜台跳過牆壁，而跳台的闊度將會逐漸變窄，所以當飛越牆壁時先觀看較後的位置為佳，否則在「CRAZY HOP」後失位便後悔莫及。



預先留意較遠處的跳台位置

4-2　CRAZY ROAD

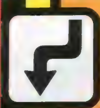
在一條狹窄的道路上盡快到達目的地，不過有慢車和對頭車阻礙，考驗大家閃避和「CRAZY HOP」的技巧，但由於道面空間有限，所以動作並不能太大，否則只有跌落萬丈深淵。



小心閃避車輛



時心急的下場



4-3 CRAZY TURN 2

目的地在一層又一層的平台上，大家要利用「CRAZY DASH」加速，「CRAZY HOP」跳到上一層，用「CRAZY DRIFT」調教角度，再用「CRAZY DASH」開車，不停地「CRAZY DASH」→「CRAZY HOP」→「CRAZY DRIFT」，直至到達終點為止。



利用「CRAZY CRIFT」來轉向



跳躍吧!

4-4 CRAZY JAM 2

在1分15秒內接載4位乘客到達目的地，而位置的分佈就像「H」型，起步後先跳到天橋上，轉左或右方向沒有限定，但到一個目的地後需要立即轉180度的彎到另一端，這樣一來便完成了一半，再來便是回到直路後再跳上另一條天橋上做以上動作便能順利完成。



首先跳上橋



到達一個目的地後需要做個180度的轉圈

完成以上「4」字頭的難關便會得到SAMLL APPLE地圖。

3-1 CRAZY RUSH 2

又再是一次接載4位乘客，但目的地是分佈在起點的4個完全相反方向，所以要利用「CRAZY HOP」跳過高樓大廈的空隙外，還要使用「CRAZY DASH」和「CRAZY DRIFT」來轉方向。



在樓宇之間跳躍



仍然是考驗「CRAZY DRIFT」

3-2 CRAZY DROP

在一級又一級的平台上向下跌，直至到終點為止的遊戲，需要的是以「CRAZY DRIFT」轉方向，再落地時立即「CRAZY DASH」加速和抵消衝力。但其實只要以前後的DASH亦能完成這遊戲，完全不用「CRAZY DRIFT」。



著地後立即向前「CRAZY DASH」



向後的「CRAZY DASH」

3-3 CRAZY STAIRS

這關是在限定時間之內先向左方的7級樓梯向上跳，經過一段直路後再後右上方跳7級。首先以「CRAZY DASH」起步，建議在樓梯的最段跳躍，這樣著地後會較多空間作修正。另外，這關其實不用經常作「CRAZY DASH」，因為衝力太大反而會變得不穩定，只要做到以一條直線及相同節奏，終點就在你的眼前。



向著橋頭跳躍

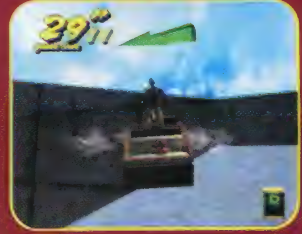


完成左跳後便到右邊

完成以上「3」字頭的難關後便能得到人力車。

2-1 CRAZY ZIGZAG 3

一個旋轉向上的道路，但由於路面的空間未能支持到一般「CRAZY HOP」後的轉向，所以要從起跳的方向和位置入手，大概是向稍斜的地方跳，落地立即轉方向和DASH繼續前進。但要留意第3和5個彎角是「U-TURN」，所以除了預先計算跳躍位置外，著地後亦要立即「CRAZY DRIFT」作轉向和繼續往前走。



向著較高處跳躍



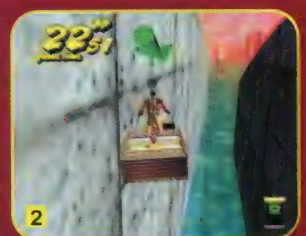
使用「CRAZY DRIFT」來U-TURN

2-2 CRAZY ARCHES

玩法大概和「3-3」大同小異，只不過是橋與橋之間的距離有更多變化，所以依然是以起跳的角度和位置著眼，如果是交接的橋最好在最高點才起跳。另外要注意是終點，因為它後面是大海，剎制不及便會衝向大海。

1.大概在最高處起跳
2.噢！失手……





完成以上「2」字頭的難關便會得到嬰兒車。

1-1 TAXI

1-1 CRAZY TOUR

「1-1」是金字的最後2關，目標是在6分鐘之內接載29名乘客到指定的地方，亦即是在這時間內接載整個AROUND APPLE內的乘客，而今次依然會有目的地的指標，所以在一般情況下只要依照指示便能很快到達，不過亦有一些捷徑的道路使大家更快到達目的地，以下便是較為重要的4個:

THE ART MUSEUM

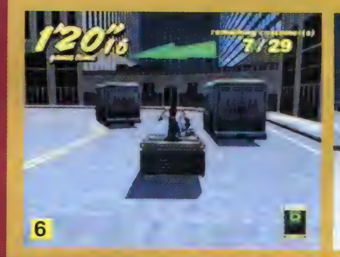
從BASKETBALL COURT到這裡只是相隔一條馬路，到達之後箭咀將會指向後(圖一)，這時不要理會並向右方繼續走，之後該箭咀便會因你的路線改變而轉方向，而行走路線亦會更短。



1

HARD ROCK CAFE

從GAP到HARD ROCK CAFE的途中會見到一段箭咀指向左，而前方有個放了木箱的平台(圖六)，跳過之後會立即見到目的地(圖七)。



6



7

THE FACTORY

到達了THE CHURCH後前往THE FACTORY的途中，各位會見箭咀指向右但樓宇間有個較矮的平台(圖二)，這時立即跳過平台便會見到目的地在右方(圖三)。



2



3

CITY HALL

到達THE HOTEL後箭咀會指引大家前往CITY HALL的路是後方，但千萬不要上當，在左轉後見到有一條斜路(圖八)，跳上去後會進入一條左右都是高樓大廈的路(圖九)，而箭咀亦會重新定位，再依照指示便能成功完成遊戲。



8



9

THE DEPOT

在THE SUPERMARKET前往THE DEPOT的路上，箭咀會指玩家向左走(圖四)，但請留意距離其實只是二百多米，如果依照指示行走將會變成繞路，所以要向右走上斜路，這條路的左方有鐵絲網和高樓大廈，但過了之後將會有個空隙前往下路(圖五)，在這裡跳下去便能到達。

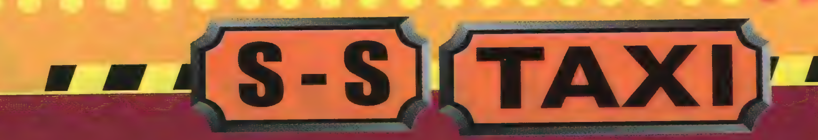


4



5

以下是整個行程的順序，有了它再加上地圖，大家亦能夠自己計劃一條最短的行走路線： BUGER KING→BASKETBALL COURT→THE ART MUSEUM→BOFANIC GARDEN→THE STATION→THE CHURCH→THE FACTORY→THE UNIVERSITY→THE SUPERMARKET→THE DEPOT→THE ZOO→THE POLICEMAN STATION→THE FIRE STATION→POST OFFICE→HOSPITAL→STADIUM→JEWELER'S SHOP→STOCK EXCHANGE→DEPARTMENT STORE→HMV→FAO SCHWARZ→GAP→HARD ROCK CAFE→COURTHOUSE→BANK→PUBLIC LIBRARY→HIGH SCHOOL→HOTEL→CITY HALL



S-S CRAZY SPECIAL

這裡將是金字塔的終一關，目標是在6分鐘內到達3位乘客的所在地，亦即是在去SMALL APPLE地圖內所有地區，而方向指示都只會指向最接近的地方，準確度並不可靠，所以要完成這關首先要自己制訂一條最短的行車路線，以下是筆者所行走的路線以供各位參考：

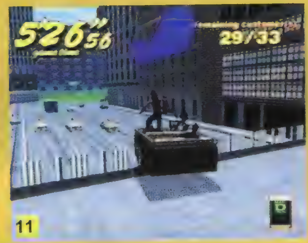
ART MUSEUM→CHURCH→HOTEL→CENTRAL TERMINAL→TEMPURA RESTAURANT→PUBLIC LIBRARY→DEPARTMENT STORE→CLOCK TOWER→LAW COURT→FERRY PORT→HELIPORT→BUS TERMINAL→STOCK EXCHANGE→BANK→CITY HALL→STADIUM→OPERA HOUSE→HMV→FAO SCHWARZ→BOATHOUSE→GAP→HARD ROCK CAFE→UNIVERSITY→BURGER KING→BASKETBALL COURT→FIRE STATION→POLICE STATION→POST OFFICE→HOSPITAL→SUPERMARKET→HIGH SCHOOL→KARATE DOJO→BAND SHELL

如果依照以上路線，將會有一些徑徒令時間縮短及需要注意的地方，以下為大家逐一介紹：

CENTRAL

在HOTEL前會見到一個高台，不要理會並轉右便會看到位於高一級的CENTRAL(圖十)，跳上去便能以較短距離到達。之後轉左更能看到TEMPURA RESTAURANT在前下方(圖十一)。


10


11

CLOCK TOWER

到達DEPARTMENT STORE後右轉及直走，當到達一些有樓梯的地方便把車駛進去(圖十二)，通過隧道後會看到一隻動物銅像，「必需」借助它向右方跳躍才能上會地面，但如果向右失敗又去了另一處地方，所以要非常小心。著地後CLOCK TOWER便會在眼前。


12


13

FERRY PORT

從LAW COURT左轉出來後會出現兩從分支路(圖十三)，選右路並走進圓形的場地內(圖十四)，借助座位的斜度來跳躍，FERRY PORT便會出現在眼前(圖十五)，但要小心衝力過大掉進大海裡。


13


14


15


16

OPERA HOUSE

從STADIUM到OPERA HOUSE的路上將會遇上個陷阱，這是一個前方箭咀加跳台(圖十六)，千萬不要利用跳台，並且必需往左轉，否則將會直接去到HMV。

HMV

在STADIUM轉右會再次出現跳台(圖十七)，跳過後HMV會出現在前方(圖十八)。


17


18

BOAT HOUSE、GAP

從FAO SCHWARZ直出便會看到遠方的BOAT HOUSE(圖十九)，之後依照箭咀指示便可以到達GAP，但必需小心穿過樹林。


19

UNIVERSITY

從HARD ROCK CAFE依照指示行走會看到一個矮平台(圖二十)，依照指示跑便能夠看到UNIVERSITY的所在(圖二十一)。





在這之後只要看著地圖便能到達各個據點，但即使知道以上的路徑，碰撞的次數依然會影響到大家的成敗，減少碰撞還是首要注意的事項。當大家能夠順利完成後便值得恭喜，因為大家已經完成整個CRAZY PYRAMID，並且得到上一集的AXEL、B. D.JOE、GENA和GUS4個人物。



地圖位置一覽 AROUND APPLE



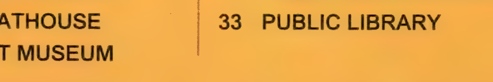
1 STADIUM
2 FIRE STATION
3 HOSPITAL
4 POST OFFICE
5 POLICE STATION
6 ZOO
7 GAP
8 FAO SCHWARZ
9 JEWELER'S SHOP
10 HMV
11 HARD ROCK CAFE
12 DEPARTMENT STORE
13 STOCK EXCHANGE
14 COURTHOUSE
15 CITY HALL
16 BANK
17 PUBLIC LIBRARY
18 HOTEL
19 HIGH SCHOOL
20 DEPOT
21 SUPERMARKET
22 UNIVERSITY
23 FACTORY
24 BURGER KING
25 BASKETBALL COURT
26 ART MUSEUM
27 CHURCH
28 STATION
29 BOTANIC GARDEN



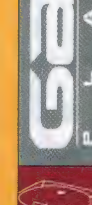
地圖位置一覽 SMALL APPLE



1 POST OFFICE
2 BURGER KING
3 BASKETBALL COURT
4 FIRE STATION
5 POLICE STATION
6 GAP
7 BAND SHELL
8 KARATE DOJO
9 HOSPITAL
10 POST OFFICE
11 HARD ROCK CAFE
12 HIGH SCHOOL
13 OPERA HOUSE
14 HMV
15 FAO SCHWARZ
16 BOATHOUSE
17 ART MUSEUM
18 SUPERMARKET
19 STADIUM
20 CITY HALL
21 CLOCK TOWER
22 CHURCH
23 BANK
24 BUS TERMINAL
25 STOCK EXCHANGE
26 LAW COURT
27 HELIPORT
28 FERRY PORT
29 DEPARTMENT STORE
30 CENTRAL TERMINAL
31 HOTEL
32 TEMPURA RESTAURANT
33 PUBLIC LIBRARY







TEXT:小吉



DRAGON QUEST MONSTER 2
馬路達的不可思議之鍵
路加出發編・依露的冒險編
無盡的MONSTER MASTER之路

GAMEX GAME DATA

發行商/製造商	ENIX
遊戲類型	RPG
發售日期	發售中
售價	6400 日圓（每一編）
機種	GB

對應GBC／對應通信CABLE

經過了一連串的戰鬥後，終於能使馬路達變回原本狀態了，可是遊戲並未因此而完結，反而是另一個旅途的開始，各位有志成為最強的MONSTER MASTER便不要錯過這一期所介紹的內容了。其中包括各不可思議世界的鍵及在其中出現旅人的介紹、如何取得各異世界的鍵及其攻略法和邪惡MASTER的出現條件及戰勝後國王給的獎勵。閒話短說，現在就馬上為各位讀者送上最後的攻略。

馬路達內的新增事項



在馬路達又增加了新的道具屋，在新的道具屋中可以較便宜的價錢購入珍貴的道具，如果能配合黃金折價卷（ゴールドパス）的九折優惠便是取完美，如果想快速提昇等級，必需帶備銀豎琴（ぎんのたてごと），只要在能遇上敵人的地圖及迷宮內使用，便能馬上引來敵人並進入戰鬥狀態中，這樣便省去不少移動的時間來遇上敵人。這方法亦可用作在特定地區內搜集所需的MONSTER來結合，誕生出強力的MONSTER。而在新的道具屋中所出售的道具的種類及價格可見下表：

馬路達

新的道具屋

道具名稱	價格
妖精之秘藥（エルフののみぐすり）	2000G
世界樹之葉（せかいじゅのは）	1000G
霜降肉（しもふりにく）	1000G
魔封士之仗（まふうじのつえ）	700G
友情之仗（ゆうじょうのつえ）	800G
天罰之杖（てんばつのつえ）	1500G
閃電之杖（いかづちのつえ）	3000G
鼴鼠之尾（ももんじゃのしっぽ）	800G
銀豎琴（ぎんのたてごと）	1000G
黃金折價卷（ゴールドパス）	20000G





此時若玩者到怪獸牧場的地下室看看，便會發覺在牆上多了一個洞，利用這個洞是能前往替MONSTER結合的星降之祠（星降りのほこら），能利用這通道節省來往地下室及星降之祠地下室的時間了。以後讓冬眠中的MONSTER起來及前去結合便更為方便。

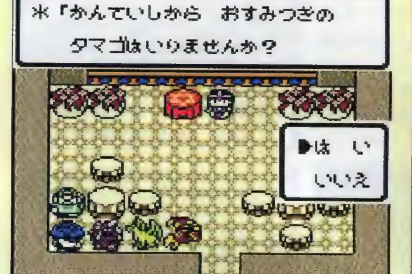
玩者可以10個小徽章（ちいさなメダル）和小徽章爺爺交換才打倒不久的強敵「多古（ドーク）」的蛋，他是屬於？？？？系的極稀有品種，而其他可以換取MONSTER的蛋可見下表。

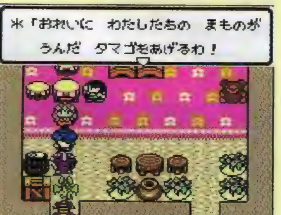
與小徽章爺爺換取MONSTER蛋的詳情

MONSTER蛋及道具的名字	所需小徽章數
流星之珠（ほしふりのオーブ）〔道具〕	3個
殺人豹（キラーパンサー）	3個
獨角甲蟲（ホーンビートル）	4個
天龍（スカイドラゴン）	4個
大章魚（ダゴン）	5個
魔王的使者（まおうのつかい）	5個
多古（ドーク）	10個

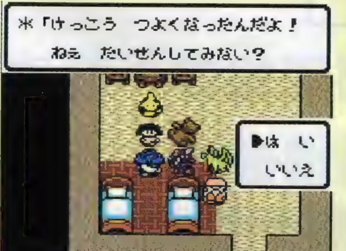


在星降之祠上層的商人處，和他對話及選是（はい）的話，便能取得一隻MONSTER的蛋，路加能取得「幼獅（ライオネック）」，而依露則能得到「天使史萊姆（エンゼルスライム）」。此外，在格鬥場上層的左方，進入上方的房間及和黃色頭髮的姐姐對話便能取得另一隻MONSTER的蛋，路加能取得「大鵬（ロックちょう）」，而依露則能得到「鯨魔法師（ホエールマージ）」。





在格鬥場上層在方的右下方入口進入，和之前給了一隻班點中萊姆的小女對話，她會要求和主角較量一下，如果選是（はい）便會進入戰鬥中，路加的對手是「多拉依高（ドライゴン）、班點史萊姆（ぶちスライム）、海豚燈籠（イルカちょうちん）」，而依露的對手便是「小丑史萊姆（ピエロスライム）、班點史萊姆（ぶちスライム）、改造史萊姆（スライウボーグ）」。當戰鬥時班點史萊姆的名字是叫「保查（ブッチ）」。最後結果無論是勝是敗亦不會有任何影響。

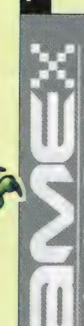




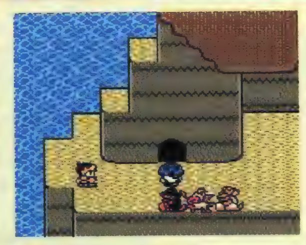
於酒吧內有一位巫女以「原始鳥（ファンキーバード）」和主角的MONSTER結合、而在格鬥場下層近樓梯的人對話，他會以「骸骨劍士（がいこつけんし）」和主角的MONSTER結合，如果主角選骸骨劍士作為結合的MONSTER便會得到實力強橫的「魔王的使者（まおうのつかい）」之蛋。



位於酒吧左方的屋內，有一位老人收藏了數把非常珍貴的鍵，只要讓他看到珍貴的MONSTER便可以得桌子上的珍貴之鍵，所謂珍貴的MONSTER是指？？？？系的MONSTER，而最方便直接的方法便是以10個小徽章（ちいさなメダル）和小徽章爺爺交



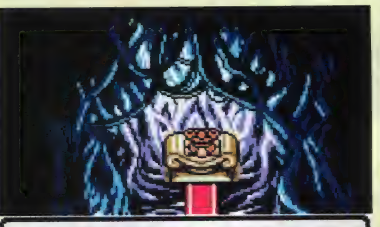
換？？？？系的「多古（ドーク）」，將其孵化後，帶在隊中和小徽章爺爺說話，他便會讓開給主角取桌上的鍵，路加所取得的是「力之鍵（ちからのかぎ）」，依露則能取得另外一把鍵，這就是「迷惑之鍵（まどわしのかぎ）」了。主角可以利用這兩把鍵前往力之世界（ちからのせかい）和迷惑之世界（まどわしのせかい），在這兩個世界中各有一個塔，分別是力之塔（ちからの塔）和迷惑之塔（まどわしの塔），當成功制霸兩個塔後（主角必須利用通訊功能來取得另一把鍵），便能回來和老人取另一把珍貴之鍵「魂之鍵（たましいのかぎ）」，玩者可以利用這把鍵前去魂之世界（たましいのせかい），並挑戰魂之塔（たましいの塔）。而這三個塔的攻略法可以看「異世界之鍵取得方法及攻略」。

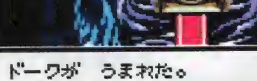












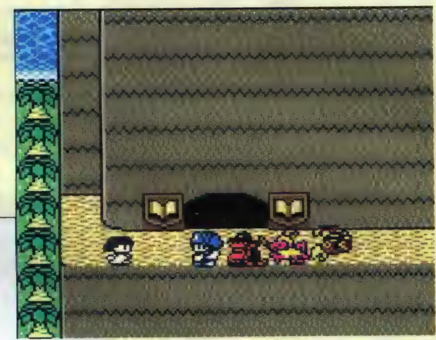




萊姆（ピエロスライム）、舌怪（ベロゴン）、石巨人（ゴーレム）」作戰，小丑史萊姆和舌怪的HP 大約有400 ，而石巨人的HP 達500 以上。建議先把小丑史萊姆，因為牠會強力的攻擊咒文，如果用回擊倒多古的陣容應，這戰其實可以輕易取勝的。戰勝後，路加會取得妖精之鍵（エルフのかぎ），如果是依露便可取得孤獨之鍵（こどくのかぎ）。利用取得的鍵能前去新的異世界，這兩個世界的攻略可看「異世界之鍵取得方法及攻略」。

各EVENT 出現條件一覽表（成功拯救馬路達後）

利用成功拯救馬路達後的記錄繼續遊戲，主角只要令一定數量的不同種類的MONSTER 曾成為同伴，便能在特定地點遇上特別的EVENT，部分是要加上特別的條件，以下把以曾成為不同種類的MONSTER所需數量作分類，還有介紹各EVENT 的所需其他的出現條件。而各位如想知道曾經令那些種類的MONSTER 曾成為同伴，可以前去圖書館，就位於鍵鑑定士店的左方，只要在這兒和櫃台的管理員對話，她便會給主角看各不同系列MONSTER的收集數和及已收集了的MONSTER ，合共11 系列，而將各系列所收集的數目加起來便是現時收集總數了。



▶スライム　:10
ドラゴン　:　6
けもの　:11
とり　:11
しょくぶつ:　7
むし　:　7
1／2

＊「ところで　きょうは　ずかんで
どのけいとうを　しらべるの？

MONSTER 收集總數在50 或以上

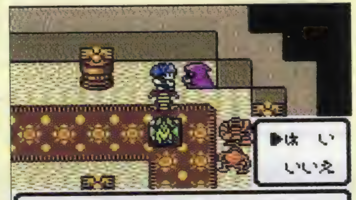
當MONSTER 收集總數在50 或以上時，主角便可在馬路達城中的加米巴房間內找到加米巴王子，和他對話便會進入戰鬥中，他會派出「小丑史萊姆（ピエロス



MONSTER 收集總數在100 或以上

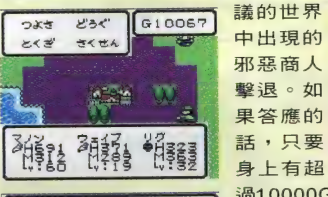
在酒吧內有一位詩人以非常稀有的MONSTER「模仿馬尼（マネマネ）」和主角的MONSTER結合、而在格鬥場下層近樓梯的紫袍的神秘人對話，他會以「會動的石像（うごくせきぞう）」和主角的MONSTER 結合。

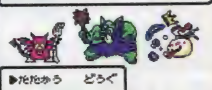




在馬路達城與國王對話後，他會要求主角幫把經常在不可思議的世界中出現的邪惡商人擊退。如果答應的話，只要身上有超過10000G，便會隨機地在不可思議的世界中遇上邪惡商人。和他對話便會進行戰鬥，他會派出「魔王BB（ベビーサタン）、巨人BOSS（ボストロール）、舞之寶石（おどるほうせき）」戰鬥，牠們的HP 約500 至600 左右。戰勝後，返回馬路達向國王回報，便會得到10000G 作為獎勵。



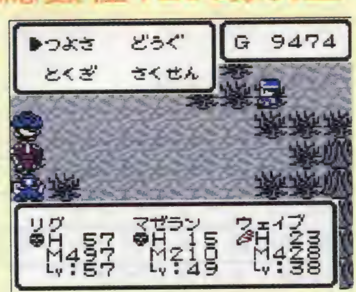


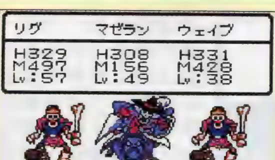




MONSTER 收集總數在120 或以上

在馬路達城與國王對話後，他會要求主角幫把經常在不可思議的世界中出現的邪惡神官擊退。如果答應的話，只要所有同行的MONSTER的HP餘量總數在100以下，便會隨機地在不可思議的世界中遇上邪惡神官。和他對話便會進行戰鬥，但記得先回復HP，因為只要出現後才回復他亦不會離去，他會派出「骸骨囚兵



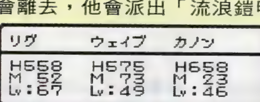


（ボーンプリズナー）、死神貴族（しにがみきぞく）、骸骨囚兵（ボーンプリズナー）」戰鬥，骸骨囚兵的HP約500，而死神貴族的HP則有約800。戰勝後，返回馬路達向國王回報，便會得到20000G作為獎勵。

MONSTER收集總數在140或以上



在馬路達城與國王對話後，他會要求主角幫把經常在不可思議的世界中出現的邪惡魔法使擊退。如果答應的話，只要所有同行的MONSTER的MP餘量總數在100以下，便會隨機地在不可思議的世界中遇上邪惡神官。和他對話便會進行戰鬥，同樣地，記得先回復MP，因為和邪惡神官的情況一樣，只要出現後才回復他亦不會離去，他會派出「流浪鎧甲（さまようよろい）、巴殺哥（バルザック）、秘之洋娃娃（ミステリドール）」戰鬥，小心巴殺哥的攻擊，而且牠的HP更達1000以上，其餘對手也非等閒之輩，除了攻擊力及防守不弱外HP更達650至800之多，千萬不要掉以輕心，否則會被輕易擊倒。戰勝後，返回馬路達向國王回報，便會得到30000G作為獎勵。



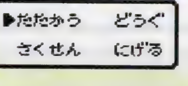


MONSTER收集總數在150或以上



在馬露達城中的加米巴房中再次挑戰加米巴王子，他這次所派出的MONSTER比上一回要強得多，他們便是「金屬史萊姆王（メタルキング）、獅子王（キングレオ）、黃金巨人（ゴールデンゴーレム）」，雖然金屬史萊姆王HP只有200，但牠擁有非一般的防守力，我方最好派出有功力非凡的MONSTER或會金屬斬（メタルぎり）的MONSTER出戰，否則勝算頗低，因為絕大部分的攻擊咒文對牠效用不大。獅子王的HP有約1200，而黃金巨人的HP則有900。戰勝後，主角能得到「旅人之鍵（たびびとのかぎ）」。而利用這鍵能前往旅人的世界（たびびとのせかい），其攻略可以參考「異世界之鍵取得方法及攻略」。









現在主角可以去格鬥場下層近樓梯處遇上泰利（テリー），他會和主角進行一場戰鬥，他會派出「高級龍（グレイトドラゴン）、華達（わたぼう）、祖能（デュラン）」，雖然華達和祖能是MONSTER中極稀有的品種，但是相較起剛剛和加米巴的戰鬥，這場戰鬥略為輕鬆，戰勝後，在主選單中會多了一項名「與泰利會面（テリーとおみあい）」的選項，如果有上集及用連線的方法是能在這模式中看回上集的資料。

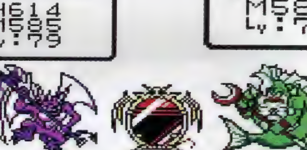


還有在酒場內有一位兔女郎以「安杜利阿路（アンドレアル）」和主角的MONSTER結合。不要忘了啊！

MONSTER收集總數在160或以上



和馬路達的國王對話，他會拜託主角幫忙把邪惡MASTER擊退，只要在隊中的MONSTER等級合共不超過100便能有機會在不可思議的世界中遇上，他會派出「地獄看守者（じごくのもんばん）、惡魔之鏡（あくまのかがみ）、古蘭哥斯（グラコス）」，牠們的HP約600至800。戰勝後回去和國王對話便能取得40000G的獎金。



MONSTER收集總數在250或以上

在馬路達的井中與華路對話便會把「寶芝（プチぼう）」給主角。

MONSTER收集總數在290或以上

在取得「寶芝（プチぼう）」的情況下和華路對話，華路便便加入主角的行列而成為同伴。

異世界之鍵取得方法及攻略

妖精的世界（エルフのせかい）

再遇妖精兄弟

使用妖精之鍵（エルフのかぎ）便能來到這世界，在小廟的右下方，有一座山的地點，其實這兒是西之森林（西の森），在森林內會遇上妖精兄弟羅杜（ロルト）和舒路（シャル），先和舒路（上方那位）對話，對話中有一選項，選是（は






い），然後和左方的羅杜對話，之後再一次和羅杜對話便前往位於西之森林的妖精之村（エルフの村），和村中右上方的長老對話，剛剛碰上的妖精兄弟便會返回村中，和舒路對話再一次對話，他便會前去西之森林，主角馬上跟隨往西之森林去。在妖精之村內可取得魔法聖水（まほうのせいすい）、聰明種子（かしこさのたね）和小徽章（ちいさなメダル）。



妖精之村（エルフの村）

道具屋

道具	價格
藥草（やくそう）	15G
戀人之水（アモールのみず）	75G
世界樹水滴（せかいじゅのしずく）	750G
妖精的口服藥（エルフののみぐすり）	3000G
解毒草（どくけしそう）	15G
滿月草（まんげつそう）	45G
月桂草（げっけいじゅ）	75G
火焰之杖（ほのおのつえ）	7500G

拯救舒路

當再一次來到西之森林時，便會見到舒路，他會再主角玩捉迷藏，可是在數到第四聲時，突然聽見舒路叫聲，前去看清楚情況，發現他被一群魔物所包圍，所以馬上去前去救援，卻被兩隻亞羅犬（アロードッグ）所阻，戰勝牠們後，銀惡魔（シルバーデビル）會把舒路給帶走，先回到妖精之村把事情告知羅杜，他很快地離開村莊，在村右方移動二個畫面，再向上移動便會見到一小屋，內裡能收集銀惡魔藏身地的情報，銀惡魔是位於地圖的右上方，即是往右上方走便可，這兒會見到白銀山，在白銀山的山項處會遇上銀惡魔、羅杜和舒路，雖然羅杜想上前打倒銀惡魔，可是完全敵不過牠，主角看見這情況當然是馬上前去幫忙，打倒銀惡魔及救出妖精兄弟後，便算完成這世界的任務。在白銀山中可以取得世界樹水滴（せかいじゅのしずく）、回憶之鈴（おもいでのすず）和不可思議果實（ふしぎなきのみ）。

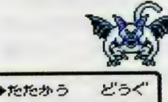








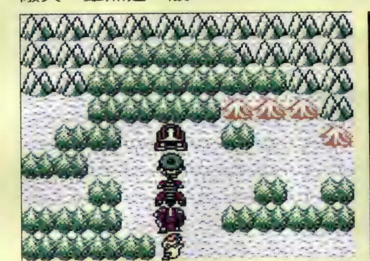


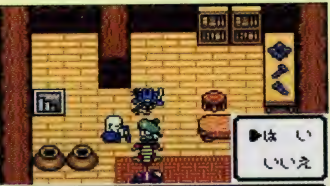


孤獨的世界（こどくのせかい）

傑拉路研究所

使用孤獨之鍵（こどくのかぎ）便能來到這世界，往廟的右上方行，便會見到傑拉路研究所（キラル研究所），這兒是一處研究機械殺手（キラーマシン）的地方，在研究所內有一位孤獨的老伯，叫傑拉路（キラル），他會要求主角幫他到研究所內辦點事，回答是（はい），他便會讓路給主角往下層去，但必須要小心一點，在前往研究所中最入的房間前所遇到的敵人，雖然是一般MONSTER，但由於等級極高的關係，所以是異常厲害的，如果同行的MONSTER平均能力值不足300（不包括HP和MP），是會陷入苦戰中，建議先提昇一點的等級才挑戰，而且戰鬥時最好以最強力的全體攻擊特技來盡早擊倒敵人。至於在往下層前，記得先取得壺中的小徽章（ちいさなメダル）。



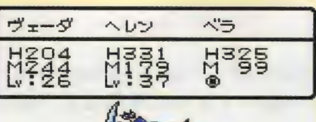


機械殺手

在沿途是沒有寶箱可取的，在房間內是會遇上機械殺手（キラーマシン），先暫時不理會牠，調查牠身旁以外的木桶，其中一個木桶中可以搜得世界樹水滴（せかいじゅのしずく），可是其中兩個木桶在調查後會和影子（シャドー）進行戰鬥，但不難取勝，取得寶物後便調查機械殺手，但卻不會進入戰鬥中，可是一旦調查牠身邊的木桶便會進入戰鬥中，第一次戰鬥中牠HP雖有900之多，但只要和用強力的特技或咒文連環攻擊，在三至四回合左右便能擊牠，之後卻得不到寶物，再一次調查牠身旁的木桶又會再進入戰鬥中，這次牠的能力會大減，HP亦只有500左右，應該不難再取勝，及後再調









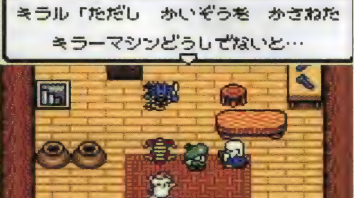


查次桶亦會繼續進行戰鬥，而且一次比一次弱，戰勝後所得的經驗值亦會越少，當第四次和牠戰鬥時，牠的能力已減至最弱，HP只有80而已，雖然勝後再調查木桶仍會進入戰鬥，可是無論多少次也是結果相同的結果，所以先回去找傑拉路商量對策。

完成任務

和傑拉路對話後，便可再一次往機械殺手的所在地，同樣再一次調查牠身旁的木桶及進入戰鬥，這次戰勝後，只要調查木桶便能成功取得「魔力之石（まりょくのいし）」，只要把「魔力之石」交給傑拉路，他便會給主角一本「使頭腦清晰的書（あたまがさえるほん）」，而機械殺手2號（キラーマシン2）亦正式誕生。之後再回到這世界找傑拉路對話便能得知有關機械殺手2號的情報。








旅之小屋

離開麥亞基之村往左上方前進，會到達旅之小屋，和屋中的奧之商人對話四次後往右方的北之山去，在小屋中的壺可以取得魔法聖水（まほうのせいすい）。在北之山內見到兩隻比古斯（ビクシー），把牠們擊倒後會留下寶箱，內裡藏有綺麗之指輪（きれいなゆびわ）。之後便返回麥亞基之村和村內左上方的老人對話，把手上的綺麗之指輪給他，現在和老婆婆對話，她會給主角一顆賢者之石（けんじゃのいし）。取得賢者之石後，再一次回到旅之小屋及與奧之商人對話，他便會離去，前去北之山會遇見美利尤站在古之塔前，而原本被石門所封塔口亦而打通了。前去和美利尤對話，她便會讓主角進入塔內。



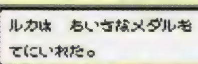



旅人的世界（たびびとのせかい）

麥亞基之村

使用旅人之鑰（たびびとのかぎ）便能來到這世界，往上方行會到達麥亞基之村（ミアゲンのまち），於村內的宿屋會遇上美利尤（ミレーユ），和她對話後，她便會離去，在宿屋右下方的壺中可以取得小徽章（ちいさなメダル）和村左上方的壺中可以取得守護種子（まもりのたね）。





麥亞基之村（ミアゲンのまち）

道具屋

道具	價格
戀人之水（アモールのみず）	75G
魔法聖水（まほうのせいすい）	300G
賢者之石（けんじゃのいし）	1500G
霜降肉（しもふりにく）	1500G
聖水（せいすい）	300G
銀豎琴（ぎんのだてごと）	1500G

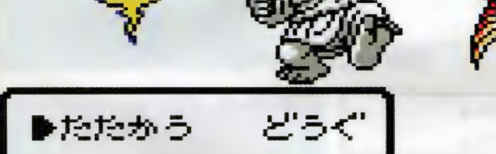
古之塔

進入塔內後，會先在寶箱中取得道具月桂酒（げっけいじゅ），在第三層能取回憶之鈴（おもいでのすず），在第五層則能取得小徽章（ちいさなメダル），而第七層雖然有五個寶箱，但是除了左下方那個是道具友情之仗（ゆう



じょうのつえ）外，其餘都是魔物模仿寶箱（ミミック），在塔的最上層（第八層）會再次遇見奧之商人，和他對話便會進入戰鬥，對手是「模仿馬尼（マネマネ）、會動的石像（うごくせきぞう）、大鵬（ロックちょう）」，最好先擊倒HP約700的模仿馬尼，因為牠會變成我方的強力MONSTER，雖然HP不變，但能擁有我方的特技和能力，所以先把牠擊倒會更有利。戰勝後，美利尤會趕來，一輪對話後便完這世界的任務了。





完成任務後

在完成旅人的世界後再次回來，是可以回來於麥亞基之村的宿屋中找美利尤對戰，她會派出「金屬史萊姆王（メタルキング）、虹之孔雀（にじくじゃく）、哥亞杜路（コアトル）」這極強組合。牠們的戰力非常驚人，如果想勝出便必須先擊倒哥亞杜路，因為牠會全體攻擊的特技，而對著金屬史萊姆王一定要使用金屬斬（メタルぎり）才可。牠們HP分別是金屬史萊姆王有約600、虹之孔雀近3500、哥亞杜路約1500。戰勝後她便會離去，而主角是什麼也得不到的（？？？）。



力之世界（ちからのせかい）

使用力之鍵（ちからのかぎ）使能來到這世界，位於上方的塔便是力之塔。在力之塔中分了多層，而除了第一層外，其他的層數也有守護的MONSTER。以下一一為各位介紹。

第二層

守護MONSTER「鎌鼬獸（かまいたち）、鵝殺手（キラーグース）」

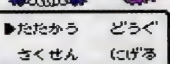
牠們主要是以風系的特技為主，鎌鼬獸的HP約900，而鵝殺手的HP約600，在這一層可以取得寶物有小徽章（ちいさなメダル）、疾風臂環（しっぷうのうでわ）和天使之鈴（てんしのすず）。

第三層

守護MONSTER「鯨魔法師（ホエールマージ）、海馬（シーホース）、八爪魚（オクトリーチ）」

牠們主要是以水系的特技為主，鯨魔法師的HP約750，八爪魚的HP約500，而海馬的HP約700，在這一層可以取得的寶物分別是藥草（やくそう）、戀人之水（アモールのみず）和海豚斗篷（ドルフィンマント）。

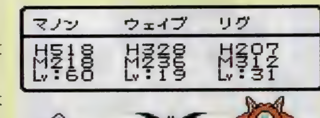




第四層

守護MONSTER「冰河魔神（ひょうがまじん）、影子（シャドー）、大眼獸（ビッグアイ）」

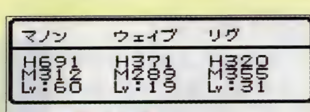
牠們主要是以冰系的特技為主，冰河魔神的HP約1200，影子的HP約600，而大眼獸的HP約750，在這一層可以取得的寶物分別有戀人之水（アモールのみず）、石牙（いしのキバ）和藥草（やくそう）。



第五層

守護MONSTER「巴殺哥（バルザック）、也達烏鴉（やたがらす）」

牠們的特技是以雷系為主，巴殺哥的HP約2000，而也達烏鴉的HP約700，在這一層可以取得的寶物分別有戀人之水（アモールのみず）、水手之指輪（ふなのりのリング）和銀斗篷（シルバーマント）。

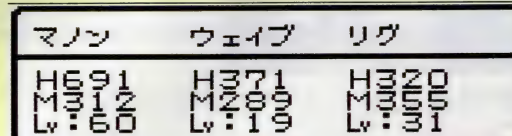


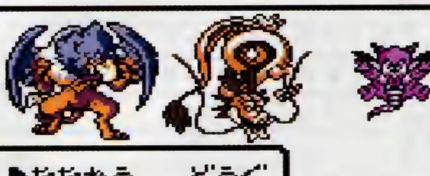


第六層

守護MONSTER「邪米拉斯（ジャミラス）、天龍（スカイドラゴン）、小惡魔（グレムリン）」

牠們的特技是以火系為主，邪米拉斯的HP約1500，天龍的HP約1000，而小惡魔的HP約600，在這一層可以取得的寶物分別有魔法斗篷（マジカルマント）、龍族斗篷（ドラゴンマント）、藥草（やくそう）和小徽章（ちいさなメダル）。戰勝第六層的對手後便算完成了這世界的任務。





迷惑之世界（まどわしのせかい）

使用迷惑之鍵（まどわしのかぎ）使能來到這世界，和力之世界一樣，平時是不會出現敵人的，而在下方迷惑之塔中守護的敵人和力之塔使用的特技是不一樣，牠們主要以輔助特技為主。



第二層

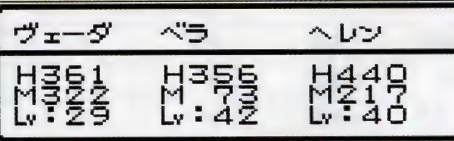
守護MONSTER「雞冠蛇（とさかへび）、班點史萊姆王（ぶちキング）」

牠們主要是使用以封鎖我方特技使用的特技為主，雞冠蛇的HP約800，而班點史萊姆王的HP約1300，在這一層可以取得寶物有天使之鈴（てんしのすず）、智慧之帽（ちえのぼうし）和回憶之鈴（おもいでのすず）。



第三層

守護MONSTER「邪惡蘋果（ガップリン）、仙龍（フェアリードラゴン）、風箏鴨（ダックカイト）」





牠們主要是使用以封鎖我方特技使用的特技為主，邪惡蘋果的HP約800，仙龍的HP約700，而風箏鴨的HP約900，在這一層可以取得的寶物分別是藥草（やくそう）、覺醒之粉（めざめのこな）和僧侶之指輪（そうりょのリング）。

第四層



守護MONSTER「原始鳥（ファンキーバード）、跳舞胡蘿蔔（ダンスキャロット）、杜惡魔（エビルポスト）」

牠們主要是以舞蹈的特技為主，原始鳥的HP約900，跳舞胡蘿蔔的HP約700，而杜惡魔的HP約800，在這一層可以取得的寶物分別有回憶之鈴（おもいでのすず）、抵抗斗篷（ふくつのマント）和滿月草（まんげつそう）。

第五層



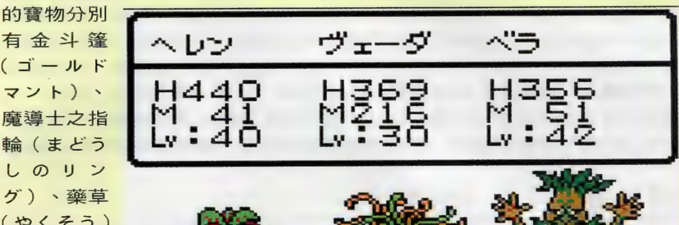
守護MONSTER「瘋狂植物（マッドプラント）、奧古（オーク）、喪屍獸（アニマルゾンビ）」

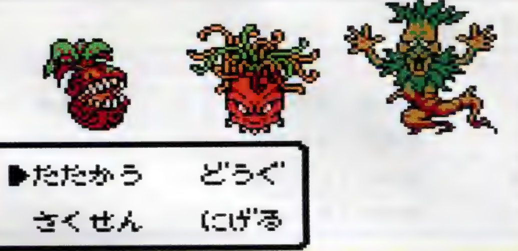
牠們的特技是以令對手的能力值下降為主，瘋狂植物的HP約900，奧古的HP約900，而喪屍獸的HP約700，在這一層可以取得的寶物分別有戀人之水（アモールのみず）、人魚的鱗片（にんぎょのうろこ）和盜賊之指輪（とうぞくのリング）。

第六層

守護MONSTER「邪惡鳳梨（デビルパイン）、壺惡魔（エビルソビタル）、大曼陀林柯拉樹（マンドラゴラ）」

牠們的特技是以令對手進入異常狀態為主，邪惡鳳梨的HP約850，壺惡魔的HP約900，而大曼陀林柯拉樹的HP約1300，在這一層可以取得的寶物分別有金斗篷（ゴールドマント）、魔導士之指輪（まどうしのリング）、藥草（やくそう）和解毒草（どくけしそう）。戰勝第六層的對手後便算完成了這世界的任務。





魂之世界（たましいのせかい）

在魂之塔中，所有守護MONSTER的實力絕對不簡單，所以我方必須派出最精銳的隊伍出戰。

第二層

守護MONSTER「史萊姆王（キングスライム）、哥亞杜路（コアトル）」

史萊姆王的HP約4000，而哥亞杜路的HP約650，在這一層可以取得的寶物分別有戰士之指輪（せんしのリング）、回憶之鈴（おもいでのすず）和世界樹水滴（せかいじゅのしずく）。

第三層

守護MONSTER「野性史萊姆（スライムファング）、巨熊（グリズリー）、獸騎士（けもののきし）」

牠們的特技是物理攻擊系為主，野性史萊姆的HP約700，巨熊的HP約900，而獸騎士的HP約1200，在這一層可以取得的寶物分別有小徽章（ちいさなメダル）、神龍之鱗（しんりゅうのうろこ）和鋼牙（はかねのキバ）。

第四層

守護MONSTER「改造史萊姆（スライムボーグ）、獨角獸（ユニコーン）、超級跳舞獸（スーパーテンック）」

牠們的特技是以回復及復活系為主，改造史萊姆的HP約650，獨角獸的HP約700，而超級跳舞獸的HP約600，在這一層可以取得的寶物分別有藥草（やくそう）、生命樹之戒指（いのちのゆびわ）和女神之戒指（めがみのゆびわ）。

第五層

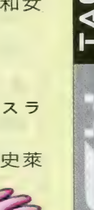
守護MONSTER「史萊姆（スライム）、石史萊姆（ストーンスライム）、金屬怪（はぐれメタル）」

牠們的特技是以強力攻擊咒文為主，史萊姆的HP約600，石史萊姆的HP約700，而金屬怪的HP約300，在這一層可以取得的寶物分別有白金斗篷（プラチナマント）、回憶之鈴（おもいでのすず）和知識之帽（ちしきのぼうし）。

第六層

守護MONSTER「地獄獸（ヘルゴラゴ）」

地獄獸的HP約1000，在這一層可以取得的寶物分別有藥草（やくそう）、戀人之水（アモールのみず）、流星臂環（ほしふるうでわ）和武鬥家之指輪（ぶとうかのリング）。而這世界的任務亦完結了。



不可思議世界的鍵

不可思議世界的鍵的名稱是16種形容詞（前段）加56種的名詞（後段）所組成，在下文中可以看到這兩部分的名稱所組成會如何影響於該世界中出現的MONSTER。而無論那一個不可思議的世界都有其共通點，這便是有數個BOSS，如果主角要令野生MONSTER加入，是必須先把該大陸的BOSS打倒，各大陸的BOSS都是守在旅行之門前，而除了大陸BOSS之外，每個世界也有一個主BOSS，只要打這個BOSS，其他守在大陸的BOSS亦會消失，而主角亦完成了該世界的任務。主BOSS的所在地都是在一個城堡中，而城中只有這BOSS而已，所以不難分辨出來。而在旅途中可會遇上一些旅人，其中有異國MASTER、神官、商人和詩人等等……這些旅人會在後文詳細介紹。此外，在不可思議的世界中有著不小迷宮，有些是洞窟，有些則是塔，無論如何在迷宮內是不會有任何BOSS出現及在洞窟的最底層或塔的頂層有一個裝著裝飾品或不可思議之鍵的寶箱。而在迷宮其他層數所取得的寶箱，能取得的道具分別是提昇MONSTER能力的道具、小徽章（ちいさなメダル）或高級回復道具等。每把不可思議之鍵的鑑定費是會視乎取得時MOSNTER的等級，可是越高的鑑定費所鑑定出來的鍵，在不可思議世界中所遇上的MONSTER強度及出現的寶物級數也較好。

不可異議鍵的名字

形容詞部分

亦即是鍵名稱的前半部分，不同的形容詞是會影響出現MONSTER的稀有度，而出現MONSTER 等級則不會受到影響。以下共有16 種不同的名字。分別如下：

各形容詞的RANKING

RANK	中文名字（日文名字）	RANK	中文名字（日文名字）	RANK	中文名字（日文名字）	RANK	中文名字（日文名字）
1	最後的（さいごの）	2	輝煌（かがやく）	3	秘密的（ひみつの）	4	神秘的（しんぴの）
5	夢想的（ゆめの）	6	白銀的（ぎんの）	7	艷麗的（はでな）	8	黑色（くろい）
9	寂靜的（しずかな）	10	白色（しろい）	11	紅色（あかい）	12	開始的（はじめの）
13	青色的（あおい）	14	綠色的（みどりの）	15	普通的（ふつうの）	16	黃色（きいろい）

註：1 為出現的MONSTER 最珍貴，16 則是出現最普通的MONSTER

名詞部分

這部分的名稱主要是影響地形的種類和出現MONSTER 的系列，地形如草地或沙漠、大陸與大陸間是海定空中和有冇毒沼等等……，而出現MONSTER系列如龍系、史萊姆系和虫系等等……。在下表會詳細列出各名字的地形分配種類：

名稱	出現MONSTER 系列	大陸地形	大陸以外的地形	有冇毒沼	名稱	出現MONSTER 系列	大陸地形	大陸以外的地形	有冇毒沼
洞窟（どうくつ）	史萊姆系、龍系	草原	海	有	岩山（いわやま）	獸系、物質系	沙漠	赤海	冇
燈塔（とうだい）	史萊姆系、鳥系	草原	海	冇	水池（みずべ）	獸系、獸系	草原	海	有
島（しま）	史萊姆系、獸系	沙漠	海	冇	草原（そうげん）	植物系、虫系	草原	空	冇
花園（はなぞの）	史萊姆系、植物系	草原	海	冇	森（しんりん）	植物系、惡魔系	草原	海	冇
地底（ちのそこ）	史萊姆系、虫系	沙漠	赤空	冇	沼澤（ぬま）	植物系、喪屍系	草原	海	有
地下室（ちかしつ）	史萊姆系、惡魔系	草原	異空	冇	野外（やかた）	植物系、物質系	草原	異空	冇
地下囚室（ちかろう）	史萊姆系、喪屍系	黑土	赤海	有	海底（かいてい）	植物系、水系	沙漠	海	冇
火山（かざん）	史萊姆系、物質系	沙漠	赤海	冇	大穴（おおあな）	虫系、惡魔系	沙漠	海	冇
海（うみ）	史萊姆系、水系	沙漠	海	冇	墓洞（はかあな）	虫系、喪屍系	黑土	赤海	有
塔（とう）	龍系、鳥系	草原	空	冇	地下（ちちゅう）	虫系、物質系	沙漠	赤海	冇
荒野（こうや）	龍系、獸系	沙漠	海	冇	池塘（いけ）	虫系、水系	草原	海	冇
高山（こうざん）	龍系、植物系	雪原	海	冇	地獄（じごく）	惡魔系、喪屍系	黑土	赤海	有
小丘（おか）	龍系、虫系	草原	海	冇	月（つき）	惡魔系、物質系	草原	異空	冇
魔性（まじょう）	龍系、惡魔系	草原	異空	冇	深海（しんかい）	惡魔系、水系	雪原	海	冇
墳墓（ふんぼ）	龍系、喪屍系	沙漠	海	冇	山谷（たに）	喪屍系、物質系	沙漠	海	冇
沙漠（さばく）	龍系、物質系	沙漠	海	冇	河（かわ）	喪屍系、水系	草原	海	有
湖（みずうみ）	龍系、水系	雪原	海	冇	星（ほし）	物質系、水系	雪原	海	冇
密林（みつりん）	鳥系、獸系	草原	海	冇	史萊姆（スライム）	史萊姆系	草原	海	有
大樹（たいぼく）	鳥系、植物系	草原	海	冇	龍族（りゅう）	龍系	沙漠	赤海	冇
天空（そら）	鳥系、虫系	草原	空	冇	鳥（とり）	鳥系	草原	空	冇
山（やま）	鳥系、惡魔系	草原	海	有	獸類（けもの）	獸系	草原	海	冇
頂鋒（いただき）	鳥系、喪屍系	雪原	海	冇	樹（き）	植物系	草原	空	冇
山崖（がけ）	鳥系、物質	草原	空	冇	虫（むし）	虫系	黑土	赤海	有
孤寂（こじま）	鳥系、水系	沙漠	海	冇	惡魔（あくま）	惡魔系	沙漠	赤海	冇
樂園（らくえん）	獸系、植物系	草原	空	冇	死（し）	喪屍系	黑土	赤海	有
草叢（くさむら）	獸系、虫系	草原	海	冇	死物（モノ）	物質	沙漠	赤海	冇
森林（もり）	獸系、惡魔系	草原	海	冇	水（みず）	水系	草原	海	冇
墓地（はかば）	獸系、喪屍系	黑土	赤海	有	魔王（まおう）	？？？？系	草原	空	冇

不可思議世界的旅人

戰士MASTER

分男和女戰士MASTER，遇見時，只要和他們對話，便會進行比試，如果我方獲勝便能取得「奇美拉之翼（キメラのつばさ）」或「不可異議之鍵（ふしぎなかぎ）」，不過前者取得機會高很多。相反，如果敗了便要給奪去一部分金錢。而在戰鬥中是可以使用肉類來增加對手MONSTER加入的機會，如果不使用肉類的話，對方的MONSTER是很難會加入我方的。而我方的等級越高，所對的MONSTER等級及質素也越高了。

神官

在異世界遇上他可是一件大好事，因為他會為主角的MONSTER回復HP、MP、復活及回復異常狀態，而且更是免費的，只要上前對話便行，可是有時對話後，會對戰一場的，戰勝才會為我方的MONSTER回復。而當我方其中一隻MONSTER 死去時，遇上他的機會更會大增。

冒牌神官

他和神官差不多，表面上是很難分辨的，可是他替主角回復後卻要收主角1000G（哇！搶錢），而以下幾個因素都是使主角有機會遇上他，分別是手上持有很多金錢（40000G 左右）、我方有一隻MONSTER 死去、手上持有很少寶物和同行MONSTER 的等級在100 以下。

商人

商人固然是賣道具給主角，而所賣的道具是不能選擇，是由商人提出，主角只能選擇買和不買，通常同得MONSTER 的HP 少時，他便會賣一些HP 回復的道具，同樣地，MP 少時，他便會賣一些回復MP 的道具。果然很懂得做生意呢！

部分商品價格

道具名稱	價格
藥草（やくそう）	10G
魔法聖水（まほうのせいすい）	200G
世界樹水滴（せかいじゅのしずく）	500G
妖精的口服藥（エルフののみぐすり）	2000G

商人（冒牌貨）

他會以商人的五倍價錢把道具賣給主角，千萬不要上當啊！

詩人

遇上詩人便很幸運，因為和他對話便能進入戰鬥，如果勝了便能使同行MONSTER的其中一項能力值提昇20，而通常是數值較低的一項，絕對令MONSTER的弱點得到大幅改善，不過要遇上他並不容易，是必須要符合特定條件才能遇上啊！其中一個條件是所持金的在數個位加起來不超29但多過13 。也就是說如手上持1456G ，四個位加起來便是1+4+5+6=16 ，這便符合要求了。

肉MASTER

看上去和商人沒有不同，不一旦和他對話便會進入戰鬥中，如果勝了便能以手上所持的寶物換取肉類其中一種，但不包括「腐肉（くさったにく）」

魔法使

遇上他便會進行戰鬥，勝戰便能取得該世界的地圖了。

巴尼（バニー）

遇上他便可以用金錢及以估大小的形式去賭一些寶物，首先主角要給他一筆金錢，如果勝了便可取得寶物及之前給的錢，更可選擇繼續賭，而第二次的所需的金錢會比較高，相反輸了便會完及不能取回金錢。而如果不斷勝出便最多可玩五局，第一局要100G；第二局要300G；第三局要600G；第四局要1000G；第五局要1500G 。

賭船（カジノ船）

如果發現有一艘船在水上漂浮，這艘船便是賭船了，如果主角只要花100G便可以玩老虎機，只要搖出特別的組合便能取得獎品，可是每最多只可以玩一局。

老虎機

結果	取得獎品
★★★	流星之珠（ほしふりのオーブ）
●●●	小徽章（ちいさなメダル）
■■■	1000G
▲▲▲	500G
×××	200G
★★－	100G
●●－	50G

邪惡旅人

當主角集齊特定數目的MONSTER後，只要和馬路達的國王對話，便能接受打倒某名邪惡MASTER的命令，只要打倒他們，便會回去馬路達向國王領賞，相反，戰敗了便要給他們取去一部分的金錢，詳情可看回前文的「各EVENT 出現條件一覽表」。



TEXT: AINHO



機種	DC
發行商 / 製造商	CAPCOM
遊戲類型	RPG
發售日期	6月6日(發售中)
售價	2800日圓
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS

GAMEX GAME DATA

1P/VGA BOX、KEYBOARD、Modem

故事開始漸入高潮

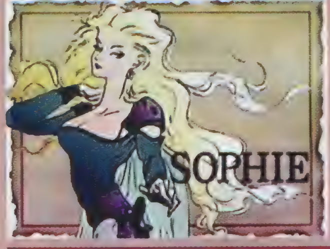
由天野喜考負責人設的隔月刊化RPG《ELDORADO GATE》，不知不覺很快將會進入尾聲階段，玩者集結共十二位鬼神之繼承者的任務已只餘下四人，分別是蘇菲、拿多、高巴多和於第11話中登場、但暫時仍未成功說服的聖騎士琪琪，不過他們都會在今卷中一一成為同伴，換言之接後的故事將會變得更為緊湊。至於今次第五卷中，將會於「EXTRA MODE」追加一個可欣賞有關此作的原畫「ART GALLERY」之模式，內裡的所有原畫都是天野喜考親手執筆的作品。





SCENARIO 12 ——「怪物獵人蘇菲」

本話故事講述有一天，蘇菲（ソフィ）如常到酒吧中休息，此時有三位身穿鎧甲的男子大聲吵鬧，於是蘇菲叫他們肅靜一點，怎知他們大聲夾惡，還以我們是安卡斯（アンカーズ）監獄內的獄卒來威嚇她，其中一名獄卒更企圖上前出手，不過蘇菲一腳就將他踢開，說污穢的手不要接觸我。但蘇菲始終敵不過多人的夾攻，以致就這樣地強行被淪為囚犯，被押送安卡斯監獄的一個牢房內，而一名獄卒更告訴蘇菲明天將要接受死刑。在獄中，蘇菲發現同獄中的一名女囚犯呼叫著要水，於是蘇菲拿水給她喝，接著她除了答謝蘇菲外，更說出自己其實有一名兒子，自己十多年前就到礦坑裡工作，將得到的錢每月寄給他過活，但後來因生病而不能夠再繼續工作了……現在他已經16歲，名字叫巴仙（ハンス），一直以來都希望可以見一下自己的兒子，可惜因行動不便而無法見面，所以她請求蘇菲將這封信交給巴仙，現時他就居住於拉多拿（ラドナ）之町。蘇菲答應那位女囚犯的要求後，她將一封信和4000z交給蘇菲，然後說出只要打破有裂縫的牆壁就可以逃出這裡。蘇菲破牆逃離這間獄室後，被獄卒發現，一手將那位身體虛弱的女囚犯推倒地上，接著出動幾名獄卒前往將蘇菲捉回來……





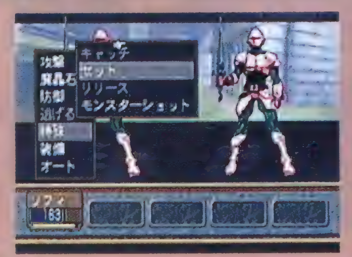




主要入手道具（安卡斯監獄） ●食人魔礦石 ●1000z ●虹色の銃（水）

蘇菲來到監牢的另一面，擊倒一名前來的獄卒，拾得由他身上跌出的「牢屋之鍵」。利用「獄室之鍵」打開左上方的閘門，這裡有多名獄卒看守著，他們屬於火屬性，靠近他們便會即時進入戰鬥，玩者可利用蘇菲的獨有特殊能力，將捕捉得到的怪物拋向敵人造成傷害，但注意敵方所受到的損害程度，也與屬性相剋系統有關。到最後，蘇菲來到河邊的地方發現無路可逃，而後方的獄卒亦經已追到，由於人數太多，面對這個進退兩難的情況，所以只好跳下水中……蘇菲從水路成功到達拉多拿（ラドナ）之町，一進入便遇上一名商人，從他口中得知巴仙這名男子好像被捕捉到拉多拿礦山，蘇菲想向他詢問礦山的位置，可惜他並不是這裡的住民而不清楚，不過他告訴給蘇菲到鎮中的酒場會得到想要的資料。





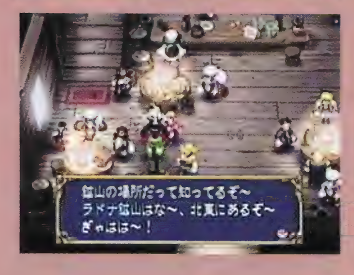




在鎮中，蘇菲發覺這裡的物價比其他地方高出十倍，就算要從市民得到情報也先收取一些金錢，而警察局旁的警告牌就標示著「不要忘記！不攜帶金錢外出，注意一瞬間，就會於礦山勞動一生。」的字句。從警察局旁上方的通道來到鎮長的居所亞保加多邸(アボガード邸)，見到他在二樓上正在點算金錢，並說出沒錢就到礦山去。來到酒場中，這裡聚集了很多人，十分熱鬧，還得知很多有用的情報，從一位有名怪物獵人摩拿古(モナーク)口中得知拉多拿礦山位於城中的東北面、基古拿沙漠(ゲヘナ砂漠)位於北面、累斯特湖(レスター湖)則位於西面，而在櫃台右邊一身西部牛仔打扮的男子正現在需要大量人材，叫蘇菲有興趣不妨介紹過來，在酒場更得知這個城鎮的貨幣單位是採用「kiba」。至於玩者如果在之前脫獄期間放出三名酒鬼的話，便會在酒吧中遇見他們，之後再與他們談話後，他們便會將一件「デス」道具送給蘇菲。













蘇菲得知拉多拿礦山的所在位置後，便立即出發前往去。來到礦山的入口，一名守衛表示要交出10000z通過費才能進入礦山內。進入礦山的深處，終於找到了巴仙，他看過蘇菲從獄中的女囚犯得到的一封信，接著說出我的家位於拉多拿之町中教會的側邊後，便再沒有理會蘇菲了。蘇菲在沒有辦法底下，唯有到巴仙的家看一看，進入去發現一名女性，蘇菲將巴仙的信交給她看過後，她說出這封信真的是母親所寫的，相信酒場的舞女美莉露(メリル)可能幫忙得到巴仙，以及最後說出一句要有800000kiba保證金後便消失了。蘇菲依照剛才那名女性所得到的情報，回到酒場的閣樓進入後台，遇到美莉露和酒場的店長。從店長口中得知美莉露是巴仙的戀人，由於要有一筆大量的保證金才能夠釋放巴仙，所以美莉露才被迫在這裡工作來籌集資金，而當美莉露得知蘇菲會找辦法救出巴仙後，顯得十分之興奮。離開後台，一名老伯向蘇菲說出有關美莉露的身世，原來她的姐姐小時候曾經被神秘人捉去，以致她自少就要獨個兒生活……





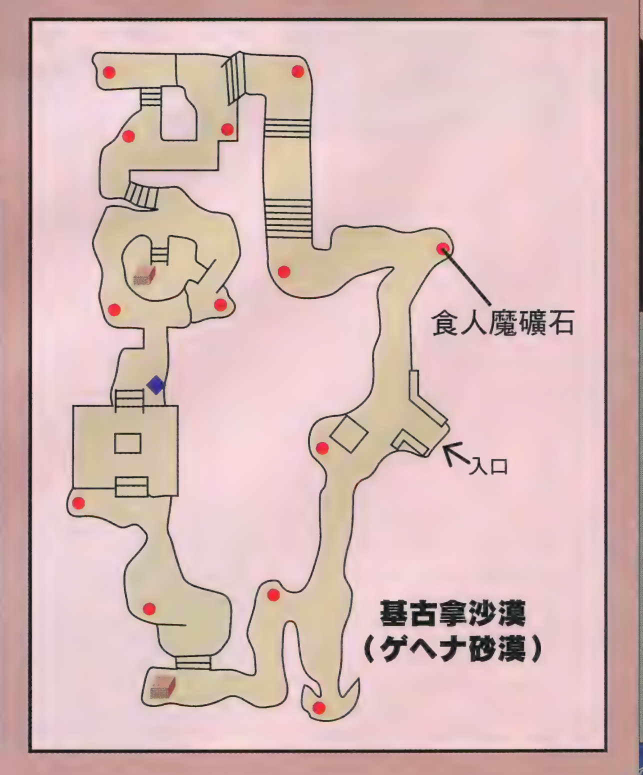




主要入手道具（拉多拿礦山） ●食人魔礦石 ●ダイヤのカード ●アイスン

蘇菲再次來到拉多拿礦山向守衛查詢進一步情報，終於肯定釋放巴仙的保證金真的要800000kiba，但這個數目實在太大了，要在短時間內籌集得到這筆巨額確實並非一件談何容易的事。這時候，蘇菲便開始要想辦法籌集足夠資金去救出巴仙。返回酒場中，從摩拿古的弟子口中得知站在右下方的怪男子是專門收賣珍貴的怪物，只要依照摩拿古所提供有關各種珍貴怪物的出沒地方來捕捉它們，然後賣掉給該名怪男子的話就可得到不錯的報酬。當蘇菲在鎮外成功捕捉一隻珍貴怪物返回拉多拿之町後，在「運命之大地」上看到蘇菲竟具有捕捉怪物能力的巴度羅斯感到

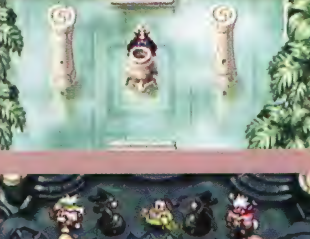


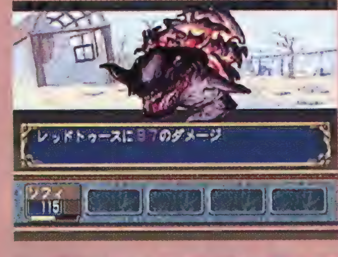


非常驚訝，而嘉蘭就答道她是不是我們的新同伴；為了查出她的真正身份，高美斯便決定來到現實世界會見她。高美斯著地後向蘇菲說出我們是同伴，但蘇菲視乎沒有理會他，於是高美斯便使用武力來對付她。高美斯的體力約250左右，屬於火屬性，不難對付。戰勝後，蘇菲竟使用特殊能力將高美斯當成怪物捕捉回來……各人在「運命之大地」上看到高美斯被蘇菲捕捉後，便決定一同到拉多拿之町去說服蘇菲……











◆位於基古拿沙漠西北面建築物的後面，隱藏著「ソニックショット」的水屬性武器。





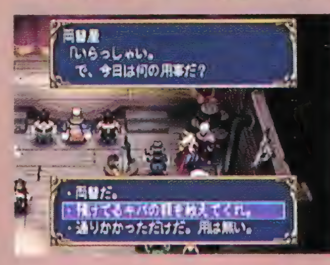




主要入手道具（基古拿沙漠）	●食人魔礦石	●麻痺の護符	●荒馬のライフル（火）
主要入手道具（累斯特湖）	●食人魔礦石	●荒馬のライフル（水）	●ダブルジェムスーツ（樹）



此時，蘇菲記起酒場中有一身西部牛仔打扮的男子正需要人材，於是乎便返回酒場將高美斯交給他，他就命令高美斯到酒場後地工作，而玩者便得到70000kiba的報酬。至於玩者要知道自己所持有的kiba，只要向酒場閣樓的交替屋查詢便可。蘇菲來到教會前，發現另一位合適的人選嘉蘭，而戰鬥亦隨即展開。嘉蘭為樹屬性，當她的體力被扣至約90時，便可以使用「catch」的特殊能力來捕捉她。蘇菲將嘉蘭交給需要人材的男子後，他便命令嘉蘭到二樓當舞女，而玩者便得到90000kiba的報酬。蘇菲繼續找尋合適的人選，在亞保加多邸前發現了拉迪亞，當然戰鬥亦隨即展開。拉迪亞屬於水屬性，當出現對話後，玩者便可以捕捉她。蘇菲將拉迪亞交給需要人材的男子後，他便命令拉迪亞同樣到二樓當舞女，而玩者便得到100000kiba的報酬。









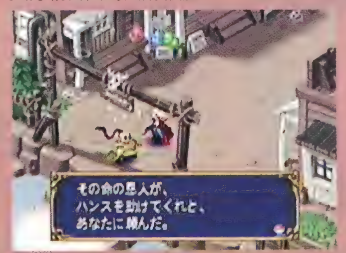
蘇菲一進出酒場，便發現艾利殊，而戰鬥中他屬於水屬性，同樣地當出現對話後，玩者便可以捕捉他，將他到酒場二樓擔當舞伴，而得到80000kiba的報酬。接著蘇菲今次在武具屋門前發現阿依，而他就屬於樹屬性。戰勝後將阿依交給酒場的男子後，同樣得到80000kiba的報酬。蘇菲再到教會前的水井發現孖馬正和二名孩子嬉戲，接著戰鬥又再展開，而孖馬就屬於樹屬性。蘇菲將孖馬交給酒場的男子，他第一眼看見孖馬是位孩子時，感到有點吃驚……不過怎樣也好，總之就得到70000kiba的報酬。今次，蘇菲在城口發現巴美娜，屬於火屬性，將她交給酒場的男子後，他便會叫巴美娜到二樓當第三位舞女，而得到90000kiba。最後，蘇菲在城口遇見美瑪，她屬於光屬性，攻擊力非常強勁，但是體力並不到100，只要她被扣至45左右後，便可使用「catch」的特殊能力來捕捉她。





當巴度羅斯在「運命之大地」上看到所有同伴也被蘇菲捕捉後，感到十分之徬徨，只好親自出馬去說服蘇菲，可是他做不出甚麼事情，以致菲蘇沒有理會他，繼續將餘下一位同伴美瑪交給酒場的男子，而最後得到200000kiba的報酬。這時，玩者身上應該持有690000kiba，餘下的金額便需要依靠自己去籌集回來了，而要短時間去籌集資金的方法是，除了補捉一些珍貴怪物賣掉之外，亦可以擊落或利用拉迪亞的特殊能力偷取在累斯特湖中出現的「エニウム」怪物所持有的「虹色之銃」作賣掉之用，這對於籌集資金有莫大的幫助。









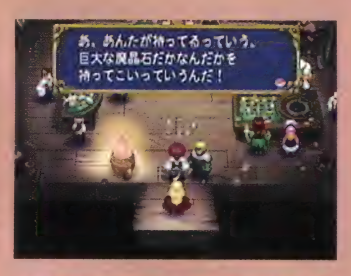


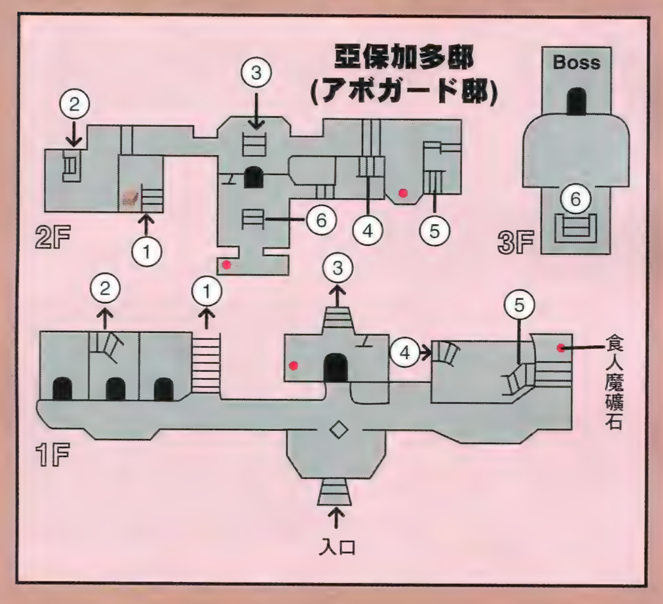
千辛萬苦，蘇菲終於成功籌集足夠的資金去釋放巴仙。正當蘇菲來到礦石入口前，突然被雷電擊中……在夢境中她看到自己與美莉露小時候一樣的情節，還在一個鬼神像前拾得一顆巨大魔晶石……蘇菲醒來後，礦山的守衛問候她，他們還以為她已經死了，而蘇菲離開後，他們還繼續相討剛才蘇菲被雷擊中的事。蘇菲將800000kiba交給入口的守衛，當巴仙知道自己被釋放後，感到非常之興奮，並說第一時間要見一見美莉露後便離開，而蘇菲回到地面時，一名礦工向她說如果好像巴仙一樣能夠被釋放就好了……蘇菲回到拉多拿之町酒場的二樓時，店長慌張地告知她亞保加多的部下突然前來向美莉露說要求交出巨大魔晶石後，便將她擄走。



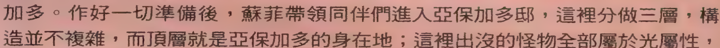


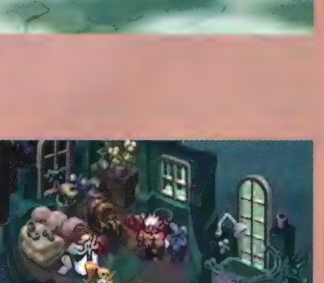






蘇菲得知美莉露被亞保加多的部下擄走後，便立即來到亞保加多的住所，看見門口前站著一位樣貌好像巴仙的母親，這時巴仙來到，起初以為她就是自己的母親，可是她解釋自己其實是亞保加多的母親後，便化成一頭怪物，而這時巴度羅斯和同伴們也來到，但巴仙回頭一看已發現那頭怪物不見了，而他亦堅決認為她就是我的母親。接著，巴度羅斯便叫蘇菲組成一隊同伴來對付亞保加多。作好一切準備後，蘇菲帶領同伴們進入亞保加多邸，這裡分做三層，構造並不複雜，而頂層就是亞保加多的身在地；這裡出沒的怪物全部屬於光屬性，玩者需要取得指定的小鎖匙或推動機關才能打開通往上層的閘門或存放著寶箱的房間。來到頂層時，玩者便需要將身上所有金錢交給把守著門口的二名亞保加多的保鑣，拒絕的話便會進入戰鬥，換言之無論玩者手頭上有幾多錢，也不能帶往下一話。進入後，蘇菲發現美莉露在這裡，而此時巴仙亦來到，可是他上前接近美莉露時，被亞保加多阻止，然後化身成一頭怪物，本話的最終首領戰亦隨即展開。







亞保加多屬於樹屬性，玩者應裝備火屬性武具來應戰。他基本是作出全體攻擊，而且會放出麻痺的特殊攻擊，但最大問題在於後期他會提升自己的攻擊力，這時玩者便一定要每回替所有角色回復體力，不然便會被他擊敗。戰勝後，蘇菲原本想親自出手收拾亞保加多，不過這時他的母親來到一拳就將他彈走了……同伴們回到「運命之大地」上，大家都對蘇菲所得到的巨大魔晶石感到非常好奇，當中更得知艾莉露原來是蘇菲的妹妹，接著眾人竟看到巨大魔晶石發出強烈的光後，便變成一隻像蛋的物體……









SCENARIO 13 ——「亡魂之町」



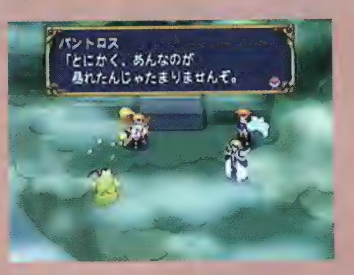
故事一開始，看見高美斯在自己房間正品嚐美味的酒時，突然聽到外面傳出一陣巨聲，使到他的愛酒因而倒瀉在地上，氣憤之下於是出外看看，發現已喪失理性的獸人巴度不停呼叫著蘭絲。高美斯為了追討失去的酒，於是出手與巴度展開對峙，到最後當然高美斯敵不過力量強大的巴度，而被擊倒地上。巴度飛走後，拉迪亞說他為何會在「運命之大地」上出現，而嘉蘭就感覺到他的叫聲好像很悲慘。巴度羅斯為免高美斯會亂來，便請嘉蘭陪同高美斯到現實世界調查有關巴度的事，其餘同伴則隨後負責協力的工作。





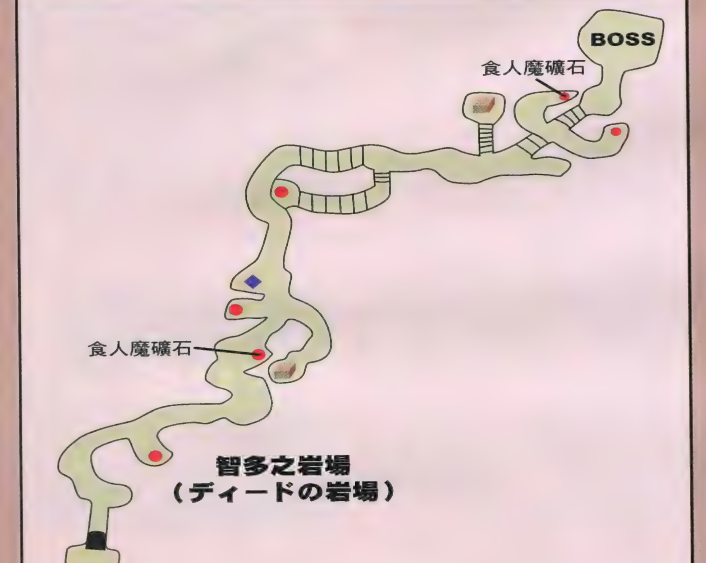
整理隊伍後，利用傳送鏡子來到一個叫達拿斯（タナス）之町上，從一些市民口中得知這鎮據說是一個有死者亡魂聚集的地方，並知道鎮中還有一位可呼出各種幽靈的靈媒師。大家初次會見靈媒師時，正剛巧能夠目睹他呼出一隻狗的靈體，使到各人都大為驚訝，接著他還邀請高美斯要不要呼叫自己的母親（當然要付出金錢）。眾人來到鎮的廣場上，只發現巴度站在中央上不停呼叫蘭絲，沒有其他反應，在毫無辦法之下，唯有向鎮長打探一下情報，得知本鎮還有一個傳說，就是若果在晚上將蠟燭放於鎮中的祭壇後，便會有死神出現。眾人回到廣場時，突然有一名叫拿多（ラドー）的人連同幾名稱為惡魔團員前來打算對付巴度，可是他們敵不過巴度，然後一句對不起就急急腳離開了……

















高美斯們再次返回靈媒師打尋有關巴度進一步的消息，得知他原來是被死人的靈魂而吸引到這裡，但不知道是誰的靈魂，要知道詳細的資料，便要向死神查詢，而死神就居住於智多之岩場（ディードの岩場）的深處內，不過需先穿過菲札多（フェザード）之森才能到達，接著靈媒師便將一個「死神之御札」交給高美斯。玩者要成功越過菲札多之森，必需依著正確的方向前進，萬一行錯便會返回入口處。正確的路線次序為右、下、下、右、上，成功的話便會來到出口，而依右、下、下、左、右的方向前進就會發現一個寶箱和「食人魔礦石」。至於森林裡出現的死靈是屬於光屬性，注意它會放出即死攻擊及懂得回復體力，要速戰速決。

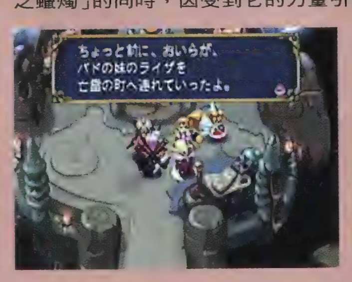
主要入手道具（智多之岩場） ●食人魔礦石 ●ダテンオウカード ●ジュエルスーツ（水・絕）



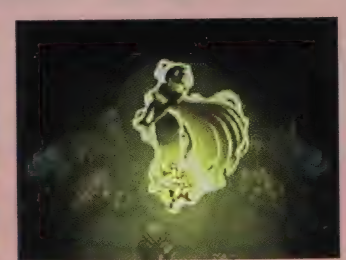
成功穿過菲札多之森抵達智多之岩場前，高美斯拿出「死神之御札」解開被封印著的入口，內裡出沒的敵人是屬於火屬性。來到深處時終於見到死神，他表示第一次有人類拜訪他感到有點意外，原來他現在正在處理有關死人被送往亡魂之町的工作。高美斯從死神口中得知巴度來到達拿斯之町的原因，是因為他的妹妹蘭絲，而死神就想起曾經的確有將巴度的妹妹帶到亡魂之町上。其實亡魂之町與達拿斯之町是位於同一個地方，不同的只在於異次元的分隔上，只要將台上的「死神之蠟燭（死神之ロウソク）」放在達拿斯之町中的祭壇上便可往來。高美斯得知後，便打算上前取走「死神之蠟燭」，可是遭到死神的阻止，但為了幫助巴度，也迫於無奈與死神展開決鬥。一如其名，死神當然會使出即死攻擊，若然玩者身上持有即死無效的防具就大派用場了，而他屬於火屬性，應裝備水屬性武具來應付，只要己方同伴的體力保持一定水平，要戰勝他並非難事。戰勝後，拉迪亞取走「死神之蠟燭」的同時，因受到它的力量引發她的力量醒覺，而得到可使敵人降低念力的「精煉之歌聲」的特殊能力。





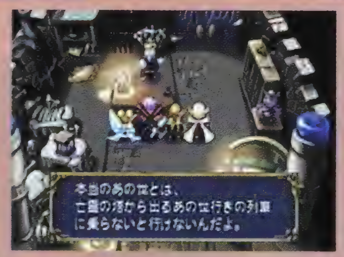












高美斯將「死神之蠟燭」放在達拿斯之町的祭壇上後，隨著一個火球便將他們送往亡魂之町上。著地後看見一名鬼警官正追捕著巴度的妹妹蘭絲，於是大家出手對付他們。他們屬於水屬性，體力方面約為1000。戰勝後，看見蘭絲與巴度的情況一樣只不停地呼叫著對方……在沒有辦法之下，進入上方的警局，警察署長就告訴大家亡魂之町是由我一手管理，這裡是世界與世界之間的中央地點，是剛剛死去的人集結的地方，他們都是等待乘搭在亡靈之塔中開往另一個世界的列車，並得知蘭絲是不甘心就這樣地離去。高美斯閱讀過從署長手上得到的蘭絲的過去帳，得知她出生於多魯巴之村，由於小時候已失去母親的關係，所以一直都是和她的哥哥巴度一起生活……



蘭絲在結婚當日，當她從婚約者依路度的手上接過一支花束後，怎知有一班專門捉拿獸人的獵人突然來到襲擊這裡。蘭絲、巴度和依路度三人逃亡至一個森林的時候，發現獸人獵人經已追到，更將蘭絲擊至重傷……最後，三人來到一個人類居住的市鎮上，可是卻遭到人類的毆打，最後蘭絲重傷過度而離開人世，被安葬於一個叫加沙荒野上……所以，巴度為了替妹妹報仇，穿上米達羅姆遺跡中一件擁有強大力量的古代文明最強兵器——米達羅姆，而變成一個復仇之鬼，使到警察署長都對他們二人感到非常悲慘。

此時，聽到鐘聲響起，原來正是亡魂之塔的門打開的時間，於是高美斯們出外看看，怎知看到門突然被關上，並且產生強烈的震動，使警察署長大為緊張，請求高美斯找出事件的起因，於是大家便回到達拿斯之町上，發現巴度正在暴走著，這時惡魔團員再度出現，可是他們仍敵不過巴度又再離開，接著死神來到告訴高美斯們因為巴度感應到蘭絲的存在，所以便瘋狂起來，並要求高美斯們回到巴度的故鄉找尋一件飾物，觸發他的心靈。於是乎，眾人利用傳送裝置回到「運命之大地」向巴度羅斯尋求辦法，原來他經已得知此事，於是他將傳送裝置作出調整，將他們送往多魯巴之村。眾人著地後，捷斯姆詢問高美斯們來這裡有何貴幹，於是便回答他是打探蘭絲的飾物，但由於獸人曾被人類殺傷，所以對他們並不相任，要求他們到本村附近的森林，從依古哥羅（イチコロ）的怪物身作取得五顆哥羅之實（コロの實）作為証明，才會將蘭絲的飾物交出來。





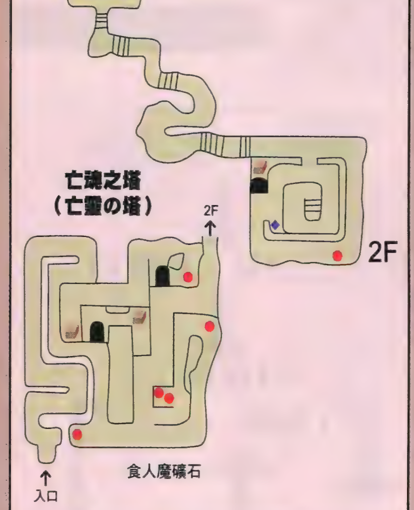




在多魯巴之村森中，基本上與第四話時來過的環境並沒有太大的改變，但道具和寶箱的位置就有差異。依古哥羅的怪物屬於火屬性，注意牠會放出令己方產生異常效果的特殊攻擊。成功得到五顆「哥羅之實」交給一名獸人的女孩子後，她便會將蘭絲的花束交給高美斯，而若果玩者身上還持有多一顆「哥羅之實」的話，再交給她後便會說出獸人之屋裡隱藏著一些東西，推動木箱便會發現一個地下室，內裡得到一顆「食人魔礦石」。成功得到蘭絲的花束後，便利用傳送裝置返回達拿斯之町將這花束交給巴度，就這樣地他便會加入隊伍中成為同伴，但注意在戰鬥中是不能控制他。玩者重新整理隊伍後，便回到亡魂之町上，發現亡魂之塔的門再度打開，並且看見其他亡魂一個一個進入，唯獨蘭絲站著不停呼叫哥哥。此時，巴度看見蘭絲後打算上前會見她時，眼前卻突然有一頭專門獵食亡靈的怪物出現，蘭絲看見後感到非常驚慌，而走入了亡靈之塔，於是眾人立即進入塔中，看見怪物一直不停追捕著她……









主要入手道具（多魯巴之村） ●食人魔礦石 ●アサガオのカード ●クリスタルハンマー（水）

在亡靈之塔裡出沒的敵人是屬於水屬性，沿途會發現一些有寶箱的房間或通往寶箱的通道被鎖上，需持有小鎖匙才能打開，而行動期間巴度會衝破一些牆壁讓玩者通過。來到塔的內部，巴度立即上前制止打算襲擊蘭絲的怪物，接著與它的戰鬥亦隨即展開。這名首領屬於火屬性，只要玩者是裝備水屬性武具來應戰，以及緊記回復體力的話，要戰勝它完全並不困難。戰勝後，車長表示往另一世界的列車將要開出，巴度就將手上的花束交給蘭絲，由於列車真的要開出的關係，蘭絲只好被迫上車，接著列車也開始出發，巴度只好依依不捨地眼見她離開，而高美斯最後就將「死神之蠟燭」交還給死神……鏡頭一轉，映出巴度又再站在達拿斯之町的廣場的中央上，此時拿多又再出現，可惜他說出甚麼，巴度也沒有理會他，而隨著拿多靠近巴度時竟看到他流出眼淚後，本話亦告完結。







主要入手道具（亡魂之塔） ●知惠のオーブ ●ソニックレイピア（水） ●バルキースーツ（水）



TEXT:J.J

綾波育成計劃

新世紀EVALNGELION

GAMEX GAME DATA

機種	PC
發行商/製造商	GAINAX
遊戲類型	SLG
發售日期	5月（發售中）
售價	8800日圓
容量	CD-ROM

日本近年罕見地受歡迎的動畫作品「新世紀EVALNGELION」雖然已經播完了好一段日子，但仍得到不少動畫迷支持，最近製作這作品的GAINAX公司就在電腦上推出了一隻以片中女主角「綾波零」為主角的育成遊戲，由於水準相當不俗，因此今期便花少許版位為大家送上這遊戲的攻略，希望令有玩這遊戲的人能了解內容的所有秘密，同時令未玩的人有興趣一試。

FLY ME TO THE MOON

遊戲基本上的系統和一般育成遊戲分別不大，玩者要在一年時間內當上綾波零的監護人，為她編定每周的日程表，當大時大節來到時，便會視乎育成的程成而發生不同的事件，最後在一年結束後，便會看綾波的最終數值而決定ENDING。不過，由於這是一個有原作為基礎的作品，因此在故事發展上會有一定程度是跟著作品的情節來進行的，由使徒來襲以至帶新ID CARD給綾波的小情節，各位都會在遊戲中一一遇上，而且更有可能令這些劇情出現微妙的變化，例如當綾波的戰鬥能力足夠時，可以不用真嗣出手便幹掉第十三、十四使徒……





日程表

遊戲會以一個星期為單位，每個星期日你需要在家中編定綾波零接下來六天的工作，除了平日的選項外，在假日或學校假期時會增加一些帶綾波四處遊玩的選項，此外若然疲勞值過高時，則會追加入院及看病這兩個選項。

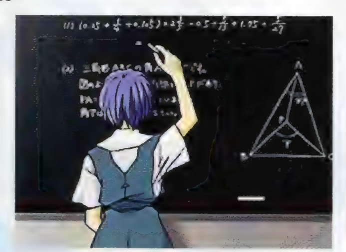
有一點想提醒大家的，那就是遊戲中實際上是隱藏了一項「對主角好感度」的數值，此外亦隱藏了綾波零對真嗣及碇元堂兩人的好感度數值，當某一項數值超過一定程度後，綾波在某些日程選項中便會增加「PH分泌」這數值，簡單來說，經常進行「MENTAL CARE」、「學校」、「同調率測試」或「模擬戰鬥」都有可能出現這結果，不過就會發展成不同類型的ENDING。

學校

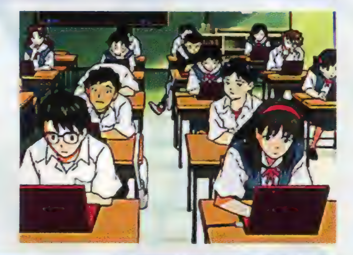
本來綾波零及真嗣、明日香等EVA適格者都是第三新東京中學二年級的學生，所以回校上課亦沒有甚麼不妥，事實上這亦是最容易平均地提高綾波零能力值的方法，但因為上課會提高綾波零對真嗣的好感度，若然你想獨佔她的話，便最好少讓她上課為妙。

能力值影響	
肉＋０～１	感＋０～１
知＋０～２	社＋０～２
道＋０～１	疲＋１～２









メンタルケアMENTAL CARE

若閣下有看過動畫版EVA的話，相信也會知道綾波零是一個很少說話的女孩子，而這個指令就是讓各位教曉她一些單字的意思，令她較易融入社會。

MENTAL CARE其實可說是整個遊戲中最重要的系統，因為各位教綾波的每一個單字實際上都是記錄了下來，而且更有可能隨著故事的情節運用出來，例如若你曾告訴過綾波某個職業的名字後，她便會有可能在七夕許願的紙條寫上希望當那個職業，而你所說過的一些地名，她亦會很多時提出想你帶她到那裡玩……

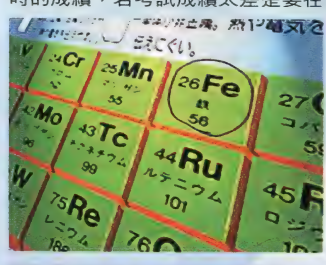
除此之外，由於遊戲中有一個隱藏的數值──「綾波零對主角的好感度」，而進行MENTAL CARE是提升這數值的最有效辦法，因此即使較為麻煩也是值得的。（注意輸入單字時不可留空格）

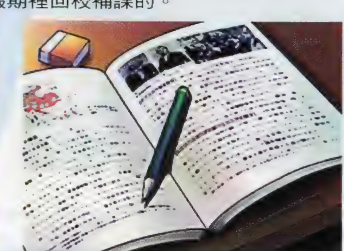
能力值影響	
語+0～5（視乎單字數目）	疲-0～1
社+1～2	〔好+0～2〕

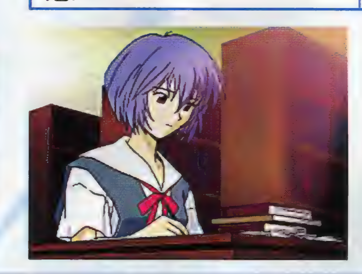
知能強化

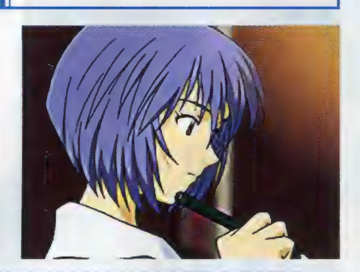
不回校上課，在家中專心溫習，好處是可以較確實地提高知能值，同時又不怕因上課而增加了對真嗣的好感度；知能值的主要用途是影響考試時的成績，若考試成績太差是要在假期裡回校補課的。

能力值影響	
知+2～3	疲+1～2
感-0～1	









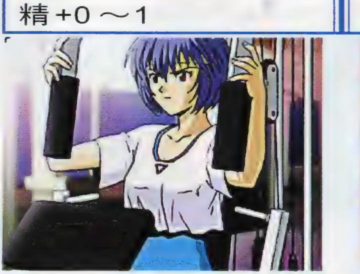
體力強化

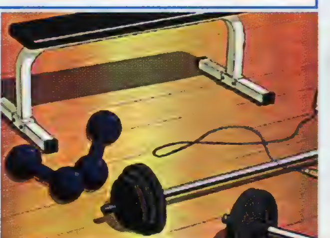
不回校上課，由專人在家中指導綾波做運動增強體力；雖然是有效的增加「肉體強度」的方法，但因為附帶的疲勞值增加亦很驚人，因此一般情況下不太建議使用（希望在運動會取得好成績或想故意增加疲勞值例外）。

能力值影響	
肉+1～3	疲+3～4
精+0～1	









精神強化

不回校上課，由專人指導在精神方面的訓練，好處是能同時增加「肉體強度」、「道德感覺」、「精神防壁」這三種能力，而且增加的疲勞值亦有限，但實際上「道德」及「精神」這兩個數值在遊戲中其實影響有限……

能力值影響	
肉 +0 ～1	精 +1 ～3
道 +1 ～2	疲 +1 ～2









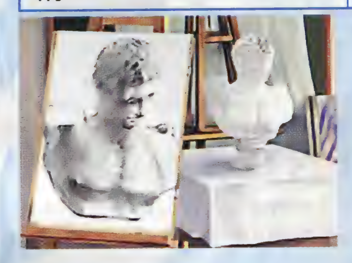
感性強化

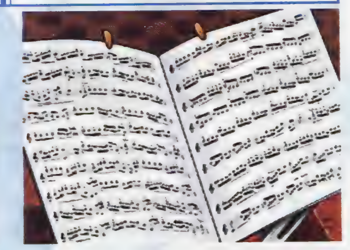
不回校上課，由專人作繪畫或音樂之類增加感受性的訓練，由於對身體的負擔不大，疲勞值只會輕微的增加。

能力值影響	
感 +2 ～3	疲 +1
精 +0 ～1	









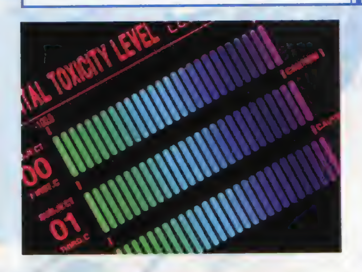
シンクロテスト同調率測試

EVA的駕駛員若想能隨心所欲地控制EVA，就必須要有足夠的同調率才可，回NERV 基地進行測試可幫助提升這數值，同時亦有助提高 AT FIELD，然而任何戰鬥訓練都會降低綾波的「社會適應」，而且同調率及戰鬥訓練都會增加綾波零對碇元堂的好感度……

能力值影響	
同 +2 ～3	社 -1 ～2
AT+2 ～3	疲 +1 ～2









戰鬥シミュレーション模擬戰鬥

除同調率測試外另一種增加戰鬥能力的訓練，雖然同樣會降低「社會適應」，但就可稍為增加「知能指數」，不過對同調率的增加就沒有直接作同調率測試那麼顯著；其實遊戲中的使徒並非想像中那麼強，綾波真正要參戰的次數亦不多，就算完全不作任何戰鬥訓練亦不會有甚麼影響的。

能力值影響	
同 +0 ～1	社 -1 ～2
AT+2 ～3	疲 +1 ～2
知 +1 ～2	







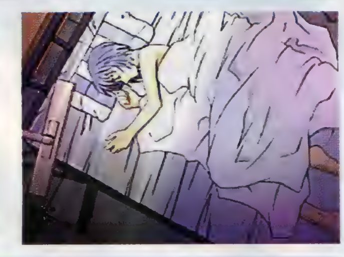


休養

在家中甚麼也不做，好好的休息一天，好處是能降低疲勞值之餘增加對主角的好感度，壞處是會降低遊戲中甚難提高的「社會適應」數值，所以還是用稍後提到的「薯條攻勢」較佳。

能力值影響	
社 -1 ～ 2 疲 -3 ～ 6	〔好 +0 ～ 1〕



外出

讓綾波零一個人到街上逛一天。雖然可降低的疲勞值比在家休養還要多，但卻會同時降低「精神防壁」及「道德感覺」，加上連隱藏的「對主角好感度」亦會降低，因此可說是完全沒有選的價值。

能力值影響	
精 -0 ～ 4 道 -0 ～ 3	疲 -5 ～ 8 〔好 -1 ～ 2〕

看病

意思並非是指探病，而是留在家中療養。這指令和入院一樣，只會在疲勞值相當高的時候出現，雖然會白白浪費了一天，但卻可以增加綾波對主角的好感度，所以間中病一次倒也不錯？

能力值影響	
疲 -4 ～ 7	〔好 +1 ～ 2〕

入院

直接送綾波入院接受治療。這方法雖然可令疲勞值下降得較快，但卻會令隱藏的「對主角好感度」降低（綾波不喜歡醫院？），所以同樣是不建議大家使用的指令。



能力值影響	
疲 -6 ～ 8	〔好 -1 ～ 2〕

遊園地（遊樂場）

只會在假期時出現的選項。在到達遊樂場之前，需要先從「驚險世界（スリルワールド）」、「夢幻世界（ファンタジーワールド）」、「動物世界（アニマルワールド）」及「運動世界（アスレチックワールド）」之中選一個作為目的地，這些目的地主要會影響一些特別事件的發生；若好感度足夠，綾波會在離開時依在主角肩膀睡覺，令疲勞值進一步降低。

能力值影響	
社 +1 ～ 2 精 -2 ～ 4	疲 -4 ～ 6 〔好 +0 ～ 1〕







海水浴

一個一年到晚都是人山人海的海灘，到達後綾波零會視乎PH值選擇穿白色或學校的泳衣，若PH 值足夠而事先買了比堅尼（ビキニ），她便會在這時穿上，基本上數值的加加減減後會發現來了等於沒來，所以大家要有「為了看綾波穿泳裝」而選這指令的覺悟。



能力值影響
肉 +0 ～ 2
精 -2 ～ 4
PH+0 ～ 2
疲 -2 ～ 3
〔好 +0 ～ 1〕



映畫（電影）

第三新東京市唯一的戲院每個月都會上映不同種類的電影（每月上映的電影類型與戲名中譯可參考附表），基本上看任何一套對能力值的影響都是一樣的，若想增加感受能力時不妨一選。

能力值影響
感 +2 ～ 3
精 -2 ～ 4
疲 -4～6〔好+0～1〕

道具效果一覽表



在星期日的選項中，若選擇「TOWNS」的話會帶同綾波一起到街上閒逛，這時你可選擇進入不同類型的商店中購物或消費，雖然這些要付錢的東西可統稱為「道具」，但在性質上可分為三類：1.用完即棄型——例如到餐館吃東西或到藥房購買的東西，都會在附錢後馬上出現效果，這種道具是沒有數目上限的。2.保留型——主要是指在「TSUTAYA」、「animate」及「COMIC MARKET」買回來的東西，這些東西的效果雖然同樣會在購買時馬上出現，但就會保留在選項「GOODS」之中，若超過約100件之後就不能再購買。3.裝備型——主要指衣服及家居設備，這些東西的效果只會在使用期間出現，若換走的話效果亦會消失。

道具除了表面上的效果外，當中有一些還會影響隱藏的「對主角好感度」數值，所以像「DRUG STORE」裡的藥品雖然表面上可大幅改善某種數值，事實上卻背負著「好感-20」這沉重的代價，所以絕對不宜購買，反而餐館內的「炸薯條(フライドポテト)」只需500日圓便可疲勞-2及好感+2，只要不斷的買給綾波吃，很快便可以令她進入「戀愛」狀態的了。

順帶一提，COMIC MARKET這個選項只會在8月13日及12月31日這兩天出現，而且必須在事前到「animate」購買「同人誌カタログ」才可。

スフィアバレーSV

道具	價錢	效果
運動靴	5000	肉體+3
皮靴	5000	社會+3
パンプス	8000	社會+3、PH+2
ハイヒール	10000	PH+15
鐵ゲタ	20000	肉體+5、精神+10、疲勞+5
スリッパ	1000	社會+2
フリルのドレス	50000	社會+5、PH+8、感受+10、〔好感+5〕
リボンのドレス	20000	社會+5、PH+2、道德+5、〔好感+3〕
キャミソール	10000	社會+5、PH+10、〔好感+2〕
サマーセーター	15000	社會+5、PH+2、〔好感+2〕
スパッツ	5000	社會+2、PH+1、感受+3、〔好感+1〕
キャミとパンツ	8000	社會+2、PH+5、〔好感+1〕
ビスチェ	30000	社會+5、PH+15、感受+5、〔好感+4〕
ビキニの水著	20000	PH+20、〔好感+3〕

コミックマーケット COMIC MARKET

道具	價錢	效果
やおい同人誌1～5	1000	感受+5、PH+2、社會-10
エロ同人誌1～5	1000	感受+2、PH+5、社會-5
動物の同人誌1～5	1000	感受+7、社會-2

DINER

道具	價錢	效果
ブレンドコーヒー	500	疲勞-1、〔好感+1〕
メロンクリームソーダ	700	疲勞-2、〔好感+1〕
マロンクリームシャルロット		1000 疲勞-5、〔好感+1〕
チョコレートパフェ	1000	疲勞-5、〔好感+1〕
有機野菜のサラダ	1000	疲勞-3、PH+1、〔好感+1〕
フライドポテト	500	疲勞-2、〔好感+2〕
プレーンオムレツ	1000	肉體+1、疲勞-1、〔好感+1〕
ポテトグラタン	1500	肉體+1、疲勞-2、〔好感+1〕
豆腐ハンバーグ	2000	肉體+3、疲勞+1、〔好感-1〕
ピザ	3000	肉體+5、疲勞+2、〔好感-2〕
チャーシューメン	1000	肉體+1、疲勞-2、〔好感+1〕

マツモトキヨシ DRUG STORE

道具	價錢	效果
スナック果子	200	疲勞-2、精神-1
ジュース	200	疲勞-2
お茶	200	疲勞-1
PROTEIN SUPER	15000	肉體+20、〔好感-20〕
ビタミンZEX	15000	精神+20、〔好感-20〕
vitamin tablet C++	15000	PH+20、〔好感-20〕
DRINK	15000	疲勞-20、〔好感-20〕
ORORO DHA DRINK	15000	知能+20、〔好感-20〕
カモミールブレンド	15000	感受+20、〔好感-20〕

animate

道具	價錢	效果
同人誌カタログ	2000	語彙+10、社會-2
限定ガレージキット	5000	感受+5、社會-2
限定生セル畫	10000	感受+7、社會-2
プラモデル	2000	感受+2、社會-1
著せ替え人形	10000	感受+8、社會-3
貓耳	30000	PH+10、感受+5、社會-10
チャイナドレス	50000	PH+20、感受+10、社會-15
バニースーツ	30000	感受+15、社會-5、疲勞+5
アニメイトNEWS	500	語彙+1

TOKYU HANDS

道具	價錢	效果
香水	10000	PH+15、道德-1 アクセサリー5000PH+8
マグカップ	1000	社會+3
ティーカップ	5000	感受+5、社會+2
繪畫	10000	感受+15 ぬいぐるみ 3000 感受+2、疲勞-10
花柄の壁紙	10000	社會+10
模樣の壁紙	10000	社會+10
水色の壁紙	10000	社會+10
空色のカーテン	4000	社會+5
チェックのカーテン	4000	社會+5
桃色のカーテン	4000	社會+5
ピンクのシーツ	2000	社會+2
若草色のシーツ	2000	社會+2
水色のシーツ	2000	社會+2
ピンクのカーペット	10000	社會+10
フローリング仕樣	10000	社會+10
水色のカーペット	10000	社會+10
觀葉植物	5000	感受+5
花の植木盆	3000	感受+3

TSUTAYA

道具	價錢	效果
參考書	5000	知能+10
詩集	1000	知能+1、感受+2
小說	500	知能+1、感受+1
マナーブック	1000	社會+2、道德+1
マンガ	500	感受+2、社會-1
情報誌	500	社會+2
クラシックCD	3000	感受+2、疲勞-1
ポップスCD	3000	感受+1、疲勞-2
ヘビメタCD	3000	感受+3、社會-1、疲勞-1
いやし系CD	3000	疲勞-5

MENTAL CARE 項目一覽

就如之前所說的，MENTAL CARE系統是遊戲中最重要的元素之一，雖然即使你胡亂輸入一些文字了事亦可，但一來會令遊戲的趣味性大減，二來各位也不想有朝一日綾波突然說出一些連你自己也不記得的怪字吧？因此以下我們會列出MENTAL CARE中各選項的意思，希望令大家能享受這遊戲的最大樂趣。

有一點大家必須留意的，那就是遊戲中任何單字一旦輸入便會永久保存下來，亦即是說即使爆機後再玩，亦不可以再輸入之前已用過的單字(整個程式剷了後重裝另計……)，所以建議大家最好放一本字典在電腦旁邊……

作品・タイトル（作品名字）	**實寫（電影*尤指由真人拍攝的）**	**笑えた（好笑的）**	**好き（喜歡）**	
	文學	泣けた（哭了）	嫌い（不喜歡）	
	アニメ（動畫）	樂しめた（開心的）	そうでもない（無所謂）	
	繪畫	恐かった（恐怖的）	バイブル（經典）	
	音樂	えっちだった（色情的）		
	ゲーム（遊戲）	腹がたった（令人生氣的）		
	マンガ（漫畫）			
人の名前（人的名字）	**知り合い（認識的）**	**男**	**危險**	**血緣（血親）**
		女	やさしい人（親切的人）	友人（朋友）
		どちらでもない（兩者都不是）	面白い（有趣）	戀人
			いじわる（為難別人的）	仕事のつきあい（同事）
			變な人（怪人）	顏見知り程度(一面之緣)
				敵
	キャラクター（人物）	**映像**	**好き（喜歡）**	
		讀み物（刊物）	そうでもない（無所謂）	
		グッズ（商品）	きらい（討厭）	
		ゲーム（遊戲）	心の支え（心靈支柱）	
	有名人	**政治・文代關係**	**發明發見**	**尊敬している（尊敬）**
			福祉項獻（福利貢獻）	興味がある（有興趣）
			研究	どうでもいい（無所謂）
			藝術	憎んでいる（憎恨）
			惡事	
			指導力	
		スポーツ選手（運動選手）	**球技**	**正統派**
			陸上	技巧派
			水中	個性派
			格鬥	
		藝能人 / **俳優（演員）**	**男**	**好き（喜歡）**
		歌手	女	なんとも（無所謂）
		タレント（藝員）	どちらとも言えない（非男非女）	嫌い（討厭）
		お笑い（搞笑藝人）	ふたり組み（二人組合）	生きる糧（生存食糧）
		いろいろ（多向發展）	グループ（組合）	
生物の名前（生物的名字）	**動物**	**陸上**	**かわいい（可愛）**	**ふわふわ(柔軟而輕輕的)**
	植物	水中	怖い（可怕）	ごつごつ（凹凸不平的）
	その他（其他）	空中	ぶきみ（令人不舒服）	ねとねと（黏糊糊的）
			かっこいい（有型）	ぷにぷに（有彈性的）
			おいしい（美味）	ちくちく（令人刺痛的）
物の名前（東西的名字）	**藥**	**大切な物（重要的東西）**		
	身につける物（隨身物品）	いらない物（無謂的東西）		
	文具	やすらぐ（令人舒服的）		
	建物（建築物）	嫌いな物（討厭的東西）		
	家具	便利な物（方便的東西）		
	機械			
あいさつ（打招呼）	**朝**	**出會い（見面時）**		
	夜	別れ（再見時）		
	ひる（日間）	再會（久別重逢時）		
	いつでも（任何時候）			
食べ物（食物）	**果子・デザート（糖果小食）**	**毎日OK**		
	飲み物（飲品）	たまに食べたい（間中會想食）		
	料理	出されたら食べる（有的話會食）		
	食材	見たくもない（見也不想見）		
	調味料			
職業	**お金がもうかる（可以賺錢）**	**魅力一番**		
	格好いい（有型）	藝術性必須		
	有名になる（成名）	體力勝負		
	危險	社交性重要		
	緣の下の力持ち（默默地工作）	資格必須		
		道德觀念重要		
病名	**熱い**			
	痛い			
	痒い（痕）			
	苦しい			
	氣持ち惡い（不舒服）			
	寒い			
スポーツ名（運動名稱）	**球技**	**速さ（速度）**		
	陸上競技	力強さ（力量）		
	水中競技	美しさ（美感）		
	格鬥	團結力		
		正確さ（準確）		
地名	**きれい（美麗）**	**思い出の地（回憶的地方）**		
	危險	憧れの地（憧憬的地方）		
	樂しい（開心）	出生地		
	寂しい（寂寞）	忘れたい場所（希望忘記的地方）		
	嚴しい自然（苛刻的自然環境）			
遊び（遊戲）	**一人**	**激しい（刺激）**		
	ふたり（兩人）	のんびり氣份（悠閒的感覺）		
	數人	ぎすぎすする（令人不快的）		
	大勢（大群人）	危險		
		どきどきする（令人心跳加速的）		
		殘酷		

特殊狀態出現條件一覽

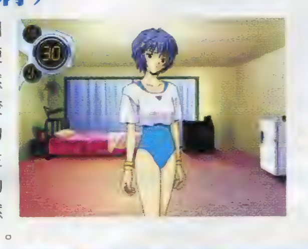
這遊戲的最大魅力，相信是可以培育出各位心目中理想的綾波零出來（若和原著一樣倒不如看TV版！），而隨著能力值到達不同的程度，綾波零會進入各種狀態之中，以下便是這些狀態的出現條件一覽，各位可以此作參考，決定日程表的方針。

普通（社會適應性低）



遊戲開始後的狀態，除經常沉默之外亦沒有太多感情的起伏，對白甚少，亦沒有特別需要這種狀態才能出現的事件。

病氣（生病）



疲勞達到相當高的狀態時便會生病，但若然肉體或精神值較高則會有較強的抵抗力，由於生病後會有特別的事件發生，偶然一病亦未嘗不可。

普通（社會適應性高）



微笑的狀態。出現條件是社會適應性達到75以上，因此只要利用初期的20000日圓資金為綾波的房間添置壁紙及地毯便可進入這狀態。

不良變成一個胡作非為的綾波。當感受性達200以上，而疲勞值又比道德值高的時候便會進入這狀態，綾波這時會經常逃課，但在對話時仍會面帶微笑。

戀愛

綾波對主角的好感達到表現出來的狀態。條件是PH分泌要在200以上，再加上對主角有足夠的好感度。有相當多的事件必須在這狀態下才會出現，而這狀態亦可算是要達到理想ENDING的基本條件。

OTAKU（オタク）



對動漫畫陷入狂熱的狀態。出現條件是曾參加COMIC-MARKET（需購入同人誌），而社會適應性在50以下。若想綾波零穿中國旗袍的話，則必須先進入這種狀態才可。

受傷



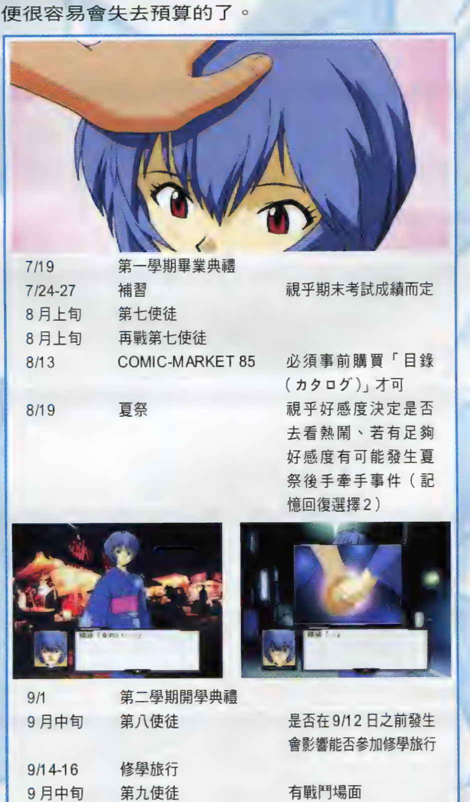
主要指與使徒交戰敗陣而受傷的狀態，由於初期的使徒能力有限，若非故意可能沒有出現這種狀態的機會。

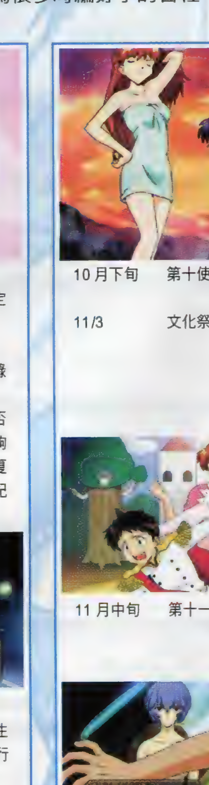
事件日程表

遊戲中設定的一年時間，其實即是EVA TV版所發生的時段，因此大部份TV版中出現過的情節都會在遊戲中發生。

這日程表的主要用途，是讓大家可參考哪些日子會有假期，哪些日子會有特別事件發生，因為很多時編好了的日程，會因為使徒及其他強制事件的發生而改變，所以若不連這部份亦計算起來的話，便很容易會失去預算的了。

日期	事件	備註
4/10	第一學期開學典禮	
4/25	遠足	可選擇替綾波準備的飯盒（記憶回復選擇1）
5月上旬	第三使徒	
5月下旬	第四使徒	需進行戰鬥
6月上旬	綾波的新ID卡	視乎好感度決定由主角或真嗣交給綾波
6月中旬	第五使徒	戰鬥後視乎好感度出現笑容事件，第二天需強制入院
6/19	綾波的家長日	可選擇陪綾波回校或開會
6月下旬	第六使徒	明日香登場
7/7	七夕	綾波想做的職業是……？
7/10-12	第一學期末考試	若成績太差需進行補習
7/14	水泳大會	成績好時有特別CG





日期	事件	備註
7/19	第一學期畢業典禮	
7/24-27	補習	視乎期末考試成績而定
8月上旬	第七使徒	
8月上旬	再戰第七使徒	
8/13	COMIC-MARKET 85	必須事前購買「目錄（カタログ）」才可
8/19	夏祭	視乎好感度決定是否去看熱鬧、若有足夠好感度有可能發生夏祭後手牽手事件（記憶回復選擇2）
9/1	第二學期開學典禮	
9月中旬	第八使徒	是否在9/12日之前發生會影響能否參加修學旅行
9/14-16	修學旅行	
9月中旬	第九使徒	有戰鬥場面
10/7	體育祭	成績好時會有特別CG



日期	事件	備註
10月下旬	第十使徒	戰鬥結束後與EVA駕駛員一起吃拉麵
11/3	文化祭	視乎社會適應性決定綾波的角色，適應性低時會扮樹（木），適應性高會扮魔女、若適應性高而綾波對真嗣的好感高於主角則會扮演公主（記憶回復選擇3）
11月中旬	第十一使徒	戰鬥結束後ENTRYPLUG選擇，右＝真嗣、左＝明日香、奧＝綾波零（有特別CG）



11月中旬	零號機暴走	
11月中旬	扭毛巾	真嗣說綾波扭毛巾時很像他的媽媽
11月下旬	第十二使徒	
12/7-9	第二學期末考試	若成績太差需進行補習
12/21-23	極秘訓練	若社會、道德或好感度高會有選項出現
12/23	第二學期畢業典禮	
12/24	平安夜	視乎好感度決定與主角、真嗣還是元堂一起渡過（記憶回復選擇4）
12/25-27	補習	視乎期末考試成績而定
12/31	COMIC-MARKET 86	必須事前購買「目錄（カタログ）」才可



12/31	大除夕	視乎好感度而影響手製麵的味道
1/1	新年1月上旬	浴場視乎綾波的狀態值決定她等待主角後的反應
1/9	第三學期開學典禮	
1月中旬	第十三使徒	需進行戰鬥
1月中旬	第十四使徒	需進行戰鬥，若初號機暴走則真嗣會失蹤一個月
2/14	情人節	視乎對主角的好感度決定無朱古力、普通朱古力或自製朱古力＋接吻



2月下旬	第十五使徒	
2/27-29	第三學期末考試	
3/14	WHITE-DAY	視乎情人節的結果而定
3/23	第三學期畢業典禮3/24起	第十六、第十七使徒 ENDING

電影一覽

4月	動作電影「TIME LIMIT（タイムリミット）」
5月	動畫電影「女傭戰士☆美雪　教授D之反擊（メイドコマンドー☆みゆき プロフェッサーDの逆襲）」
6月	恐怖電影「死靈之阿波舞（死靈の阿波踊り）」
7月	戀愛電影「愛之序曲（愛のプレリュード）」
8月	動作電影「野狼們之哀歌（狼達の挽歌）」
9月	動畫電影「電腦天使Gabriel（電腦天使ガブリエル）」
10月	恐怖電影「摩魯古街之惡夢（モルグ街の惡夢）」
11月	戀愛電影「避暑勝地之夜（避暑地の夜）」
12月	動作電影「總統殺手（プレジデントキラー）」
1月	動畫電影「CHINESE ANGEL 玲玲 劇場版（チャイニーズエンジェル玲玲 劇場版）」
2月	恐怖電影「惡魔的稚氣怪物（惡魔のチキチキモンスター）」
3月	戀愛電影「伯爵千金（伯爵令嬢）」

非固定事件一覽表





發生地點	發生條件	事件內容
學校	戀愛	綾波收到情信
學校	戀愛	綾波被星探發掘
學校	戀愛	綾波被人「溝」
學校	社會適應高	遇見綾波與光一起在街上食雪糕，有特別CG
學校	10月下旬／感受及好感度高	綾波送上課時畫的畫給主角
學校	10月下旬／社會適應及好感度高	綾波送家政課造的曲奇給主角
學校	10月下旬／語彙及好感度高	綾波將寫了詩的筆記給主角看
學校	OTAKU	與相田一起談論動畫
街	道德低	強要你買CD或書本給她
公園	11月／好感度高	取得在婚禮後拋出來的花束
公園	7/2，12/3	遇上趕往購買COMIC MARKET目錄的相田
公園	好感度高	妒嫉的綾波零（對像是美里、明日香、伊吹）
摩天輪	戀愛	綾波主動座在主角身邊，有特別CG
動物園	感受性高	被山羊拉著裙子，有特別CG
過山車	道德性高	發現迷途的孩子，有特別CG
運動樂園	體力值高	綾波玩泰山繩，有特別CG

無特別指定	好感度高	綾波望向天空發呆，有特別CG
無特別指定	好感度高	綾波坐在海邊發呆，有特別CG
無特別指定	不良	走堂
房間內	不良	發現雪櫃內有啤酒
房間內	好感度高	綾波替受傷的主角包紮，有特別CG



房間內	社會適應高／PH 高	從後抱過來的綾波，有特別CG
房間內	社會適應高／戀愛	按摩，有特別CG
房間內	社會適應高／道德高	縫上鈕釦的事件，有特別CG
房間內	不良至生病或極端疲勞	離家出走，大量特別CG
探病	好感度高	稱呼三尉名字的綾波
休息	普通狀態	在洗衣服的綾波，有特別CG

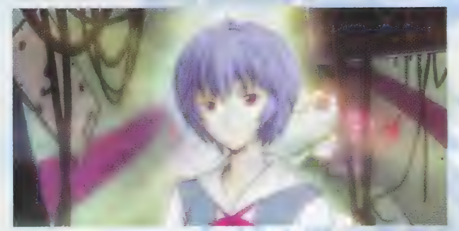
休息	普通狀態	在烹飪的綾波，有特別CG
海水浴	極端疲勞	遇溺，有特別CG



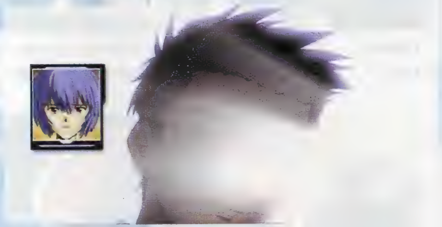
海水浴	好感度高	綾波替主角抹太陽油，有特別CG

ENDING

遊戲中有著約30種ENDING，全部均會視乎爆機時綾波零的狀態值而決定，當中「綾波零對主角、真嗣、元堂的好感度」是影響ENDING的最重要因素之一，此外當第十六使徒戰之後，綾波零會因為自爆而失憶（實際上是因為元堂找了另一個綾波零作代替品？），這時玩者會為了嘗試喚醒她的記憶而提起一些過往發生的事（1.遠足時的飯盒，2.夏祭如何渡過，3.文化祭中綾波零的角色，4.聖誕節如何渡過），若想與綾波零在轉生後有一個美滿結局的話，就絕對不能在這部份中選錯。







全ENDING出現條件一覽



排球金牌選手
肉體強度超高　精神200以上　社會200以上



跳高選手
肉體強度超高　社會適應性低　精神防壁值低



留學生
知能指數超高　社會200以上　精神防壁值低



馬術金牌選手
肉體強度超高　精神200以上　社會適應性低



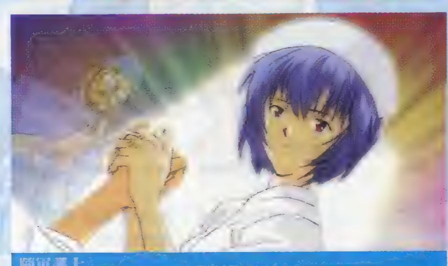
諾貝爾獎科學家
知能指數超高　精神200以上　社會200以上

大學重考生
知能指數超高　社會適應性低　精神防壁值低

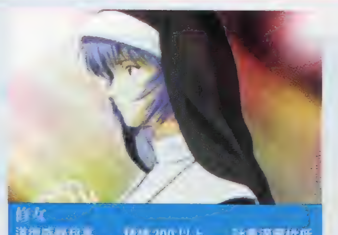


網球雙打選手
肉體強度超高　社會200以上　精神防壁值低

瘋狂科學家
知能指數超高　精神200以下　社會適應性低

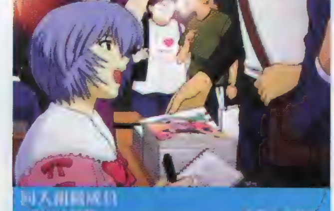


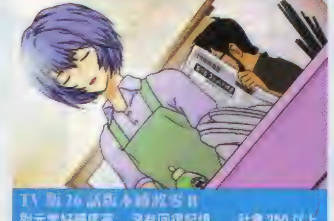
隨軍護士
道德感覺超高　精神200以上　社會200以上


修女
道德感覺超高　精神 200 以上　社會適應性低



網上偶像
PH 分泌值超高　社會適應性低　精神防壁值低


同人組織成員
OTAKU 狀態　感受能力超高

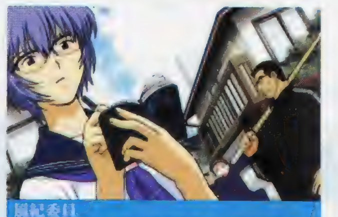

TV 版 26 話版本綾波零 II
對元堂好感度高　沒有回復記憶　社會 250 以上


新紮女警
道德感覺超高　社會 200 以上　精神防壁值低

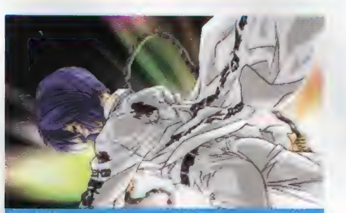

小提琴家
感受能力超高　精神 200 以上　社會 200 以上


SM 女王
非行狀態　PH 分泌超高


電影版綾波零 II
對元堂好感度高　沒有回復記憶　社會適應性低


風紀委員
道德感覺超高　社會適應性低　精神防壁值低

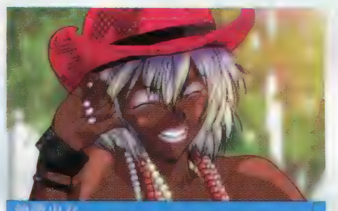

畫家
感受能力超高　精神 200 以上　社會適應性低


暴走族
非行狀態　感受能力超高

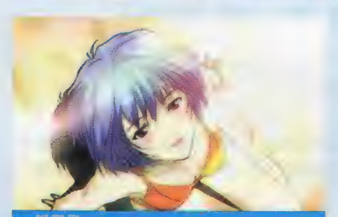

任性的結婚
對主角好感度超高　非行狀態


國際女星
PH 分泌值超高　精神 200 以上　社會 200 以上


合唱部成員
感受能力超高　社會 200 以上　精神防壁值低


熱帶少女
社會適應性超高　道德 200 以上　知能指數值低


受大家祝福的結婚
對主角好感度超高　社會 200 以上


一級偶像
PH 分泌值超高　精神 200 以上　社會適應性低


美術部成員
感受能力超高　社會適應性低　精神防壁值低


TV 版 26 話版本綾波零 I
對真嗣好感度高　沒有回復記憶　社會 250 以上


偷偷的結婚
對主角好感度超高　社會適應性低


百貨公司屋頂劇場演員
PH 分泌值超高　社會 200 以上　精神防壁值低


COSPLAY 偶像
OTAKU 狀態　PH 分泌超高


電影版綾波零 I
對真嗣好感度高　沒有回復記憶　社會適應性低

COSPLAY 結婚
對主角好感度超高　OTAKU 狀態

秘技

1.遊戲中按ESC鍵的話可以加快對白的速度，對於重玩時非常方便
2.6/19的「三者面談」事件中，雖然畫面沒有顯示出來，但其實若選擇陪綾波回校「面談に行く」是會令社會適應性+2及提高少許好感度的，相反前往會議「會議に行く」則會降低少許好感度，而這時候若在選擇決定後取消而再度選擇的話，是可令數值再度提高的，於是便可令社會適應性及好感度無限制地提升，不過這始終也是一個取巧的方法，用與不用留待各位自行決定了。



上期提要

剛剛學會了念的小岡，因急於測試自己的實力，竟在未清楚對方底細的情況下，欣然接受了專門打擊新人的傑度的挑戰，令小岡初嘗敗績之餘，也受了重傷，可惜傑度一伙兒還未肯就此罷休，除了用早哲來作人質，要脅基路亞就範之外，更暗地裏要脅小岡，藉此早日完成成為層主的大計……

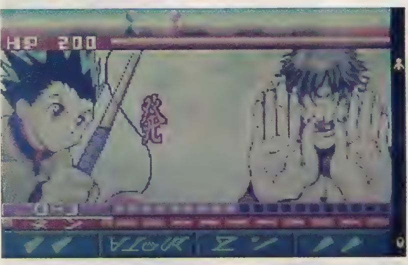
小岡 × 基路亞 篇

～ 第三章 ～

比賽的日子越來越逼近，為了積極備戰，小岡繼續接受了阿永的訓練。

「以下是印象訓練，請你在戰鬥中用練來加強氣，我會造製一個幻獸的幻象與你較量，而你可以用上念的全部招式，所以請你盡情地戰鬥吧，那麼練習要開始了！」

戰鬥部份



由阿永所設計的訓練，可以用上念的全部能力，不論勝負，也不限挑戰的次數，所以理論上該沒有甚麼難度可言，只要用鍊儲存足夠的氣，然後等待幻獸接近，再用念的發進攻，大概一至兩記攻擊已經可以分出勝負。

「就是這樣，就是這種感覺，請不要忘記這種感覺！」



又到了五月二十九日——是基路亞與沙丹信比試的日子……

小岡的故事（ゴンストーリー）

接受過了阿永的訓練後，小岡和基路亞如常回到了房間休息。

『……只是忽然想起罷了……基路亞，到底發生了甚麼事？是承諾令他想起了絕不可以動殺機……還是對手是念的使用者？沒有問題吧！』小岡正想得入了神的時候，突然，房門外傳來了陣陣敲門的聲音。

「啊！來了！」小岡連忙走到房門前、開了門。

「呀！有勞了！」來訪的是阿永。

「永先生？為甚麼會在這裏？」

「沒有甚麼，為多謝你們對早哲的照顧，所以特意來請你吃一頓！」阿永邊說邊環顧四週，也不見基路亞的影蹤，連忙問道「基路亞呢？」

「呀！真…真不合時呢！基路亞去了買朱古力機械人推出的新系列，所以今天說不定會很晚才回來……」

「……啊，是那樣嗎？那麼謝宴改明天也可以，你代我傳告給基路亞可以嗎？」

「是的，知道。」

「那麼我也……」說罷阿永便轉身步出了房間、關門走了。

『永先生……那謊話，真的對不起……基路亞那邊雖然不會太久，但也沒有大礙吧……』小岡打從心底裏起了陣陣的內疚。

過了不久，基路亞返回了第二百層「嗨！小岡，我回來了！」

「哎呀！回來了……怎麼了？」

「呀！一切順利，從容極了！呀！也不知從何說起，只是唬一唬他罷了，我想那個沙丹信該沒有甚麼大礙吧！」

「哪其他黨弱呢？」

「唔。已給了他們忠告，呀！到了這種地步，餘下兩人該也不會幹甚麼傻事吧！他們該會由那個沙丹信身上也聽過了許多吧！找碴的對手打架，也該不會弄錯已敗衍了事吧！」

「唔……那就好了。」

「沒有問題的，不要太多慮」

「在比試中，他們會再用卑鄙的手段嗎？」

「到時才算，但要是為早哲和永先生也惹來了麻煩的話，那我便要他們好看。」

「就是那樣！」

「……呀，之前還不想出席比試。」

「……唔？說甚麼？」

「沒有甚麼！」

然而，在基路亞上門恐嚇沙丹信後，沙丹信最終也缺席了那場比試，而基路亞卻沒有費上一兵一卒的情況底下，勝出了那場比試。翌日，沙丹信也因為同樣的理由，沒有出席與小岡的比試，所以連帶小岡最後也不戰而勝。

（小岡的故事完）

基路亞的故事（ギルアストーリー）

『來！請看看！這裏入場觀眾的數目！是矚目的賽事——基路亞對沙丹信，還有一個小時後便開始！』在競技賽內的廣播此起彼落，但此時理應在等候室準備的基路亞，卻在沙丹信那邊的等候室廊下出現了！

「果然……那傢伙沙丹信在前面？」基路亞收起了行藏，一步又一步地逼近前面的房間，果然沒有猜錯，，到底選擇**照常進入房間（ふつうに入っていく）**？還是**悄悄地潛入房間（そっと、しびこむ）**？

・選擇照常進入房間

「嘿嘿嘿……輕而易舉哩！今日只要勝過了基路亞那小子，便累積勝出了六場，之後再擊敗小岡便有七場，至於餘下的三場，只要再找三名那般容易應付的對手……嘿嘿嘿……便可以成為層主，如果那樣的話，我的一生就有享之不盡的榮華富貴……」

「嗨！」基路亞冷不防向沙丹信打了個招呼，想得出了神的沙丹信自然被嚇得打了一個冷顫。

「你這小子幹甚麼？為…甚麼會來這裏？」沙丹信驚魂未定，邊想基路亞到底在甚麼時候竄了入來。

基路亞收起了剛才的笑臉且認真起來「喂？忘記了嗎？已說過了，要是不遵守諾言……所以特意前來罷了。」

沙丹信定下神來「……果然，算是來制裁我嗎？」

「唔。算是吧。」

「嘿……嘿嘿嘿。被人輕視呢！偏偏要獨個兒前來。」

「唔。話雖如此，我一個人已經綽綽有餘。」

「幹得好！到了那地步還可以如此神氣，才有資格當上我的對手，在這裏修理一頓，和不可以出賽不就是一樣嗎？」

「唔。是嗎……唔。在這裏也好的。」

戰鬥部份



基路亞顯露真正實力的一戰，由於可以用上念的全部能力，所以完全不需要把沙丹信放在眼內，放心埋身用念的円和發一氣將他收拾吧！

吃過了基路亞一記重擊後，沙丹信立時發出了說不出的痛楚「可惡……是哪裏來傢伙……這樣下去，一定會遭殃……」

但基路亞卻好像一早猜透了沙丹信的想法似的「……還有氣力嗎？」邊說邊再向沙丹信狠狠地施加一記重擊「……不許動，一動便宰了你、用念便宰了你、哼半句也宰了你……」

果然，沙丹信被嚇得哼不出半句來『甚…麼……那種氣氛，不…行……要怕得動彈不得……動不了』

「明白了的話便慢慢閉起眼睛，知道了不遵守承諾會怎麼樣嗎？明白了便慢慢張開眼睛，看看在鏡子中的我，然後給我好好聽著，別再在我們面前耍甚麼花樣！來過承諾吧！」

「……明…白了…明白了。求求你不要殺我……明白了……求求你……」

沙丹信答應過後，一陣風聲，基路亞已消失得無影無蹤「……消…失了！？可…惡、哪是甚麼……是甚麼傢伙……絕不是鬧著玩……怎麼可以和那傢伙交手……會被殺的！不快快逃走的話，在比試中一定會被殺！」

・選擇悄悄地溜入房間

「嘿嘿嘿……輕而易舉哩！今日只要勝過了基路亞那小子，便累積勝出了六場，之後再擊敗小岡便有七場，至於餘下的三場，只要再找三名那般容易應付的對手……嘿嘿嘿……便可以成為層主，如果那樣的話，我的一生就有享之不盡的榮華富貴……」

突然間，在等候室內刮起了一陣風，引起了沙丹信的注意，當他再將視線返回面前的鏡子時，才赫然發現基路亞已在他的頭上亮起了一柄刀子，而且似是手起刀落、蓄勢待發，同時向他發出了警告「……不許動，一動便宰了你、用念便宰了你、哼半句也宰了你……」

果然，沙丹信被嚇得哼不出半句來『甚…麼……那種氣氛，不…行……要怕得動彈不得……動不了』

「明白了的話便慢慢閉起眼睛，知道了不遵守承諾會怎麼樣嗎？明白了便慢慢張開眼睛，看看在鏡子中的我，然後給我好好聽著，別再在我們面前耍甚麼花樣！來過承諾吧！」



「……明…白了…明白了。求求你不要殺我……明白了……求求你……」

沙丹信答應過後，一陣風聲，基路亞已消失得無影無蹤「……消…失了！？可…惡、哪是甚麼……是甚麼傢伙……絕不是鬧著玩……怎麼可以和那傢伙交手……會被殺的！不快快逃走的話，在比試中一定會被殺！」

完事後，基路亞如常回到了第二百層「嗨！小岡，我回來了！」

「哎呀！回來了……怎麼了？」

「呀！一切順利，從容極了！呀！也不知從何說起，只是唬一唬他罷了，我想那個沙丹信該沒有甚麼大礙吧！」

「哪其他黨弱呢？」

「唔。已給了他們忠告，呀！到了這種地步，餘下兩人該也不會幹甚麼傻事吧！他們該會由那個沙丹信身上也聽過了許多吧！找碴的對手打架，也該不會弄錯已敷衍了事吧！」

「唔……那就好了。」

「沒有問題的，不要太多慮」

「在比試中，他們會再用卑鄙的手段嗎？」

「到時才算，但要是為早哲和永先生也惹來了麻煩的話，那我便要他們好看。」

「就是那樣！」

「……呀，之前還不想出席比試。」

「……唔？說甚麼？」

「沒有甚麼！」

然而事實上，在基路亞上門恐嚇沙丹信後，沙丹信最終也缺席了那場比試，基路亞在沒有費上任何一兵一卒的情況底下，勝出了那場比試。翌日，沙丹信也由於同一理由，沒有出席與小岡的比試，所以連帶小岡也不戰而勝。

No.010 再度交鋒

另一方面……

「……可惡，怎麼搞的？」尼路比多（リールベルト）看來氣憤極了。

「沙丹信竟然沒有出賽……」傑度還沒完沒了，再來一過火上加油。

忽然，房內傳來了一道由電話所發出的鈴聲，剛好冷卻了怒火中燒的尼路比多，並立即放下心情接過了電話「喂喂。」

是剛剛離開了天空競技場的沙丹信的來電「……是我！」

「沙丹信！？怎麼了？你在哪裏？」尼路比多又再次激動起來。

「……那傢伙，不要小覷那個叫基路亞的小子！」沙丹信突如其來致電的一句，引起了尼路比多的注意「那傢伙……從眼神中証明了是活於黑暗世界的人……實力在我們以前的對手之上，幹甚麼也不管用……只要見過那傢伙的真面目……自己就會有被幹掉的想法，有瞧不起那小子的想法就更加大錯特錯，我要走了，我不想被幹掉。」

「喂！沙丹信！？」

「小心吧！接著便是你們……」

「喂……」沙丹信好像沒有半句聽進耳裏似的便掛了線，尼路比多自然不是味兒。

「……已聽過了，怎麼辦？」

「哼！我要下去！無論用上任何手段！還差少許便可以成為層主，只要成為層主，這裏便再沒有任何價值，只要有了銜頭，便有享之不盡的榮華富貴，甚麼都不用擔心，只是唬嚇沙丹信，卻沒有找我們的麻煩，相信那小子是未清楚我們的實力而不敢輕舉妄動吧！」

「……才不是！」突然由房外傳來的一道聲音，打斷了兩人的對話，是基路亞！他冷不防的一句令尼路比多和傑度也嚇了一跳，那小子到底甚麼時候在門外？

「這個跟你們的實力無關，只是來給你們一個忠告，想何時也可以。」此話一出尼路比多立即更加汗顏「無論何時何地我也可以下手，包括你們熟睡的時候……就連如廁的時候……你們給我遵守規則啊，要是發生甚麼事……最後得益的，不就是我們嗎？放心！給我規規矩矩地較量吧！不要使花招！給我堂堂正正……再見」說罷基路亞便轉身走了，尼路比多雖然猶有餘悸，但很快便笑了起來「……嘿嘿哈哈哈……果然不可以幹壞事！那便堂堂正正的比試吧！」

「……唔。是吧……」

（基路亞的故事完）

給尼路比多和傑度過了告誡後，基路亞再次回到了第二百層「嗨！小岡」

「早…晨啊！有甚麼事？」

「沒有甚麼，我也好、你也好，也用不著停止比賽，呀！一場賽事後，一共有九十天的餘暇，要是幸虧在比試中沒有任何損傷，身體又可以支持得住，不是可以提早呈請之後的賽事嗎？」

「唔。那便好了！其實我也有那種想法。」

「那麼一起去吧！」

於是小岡和基路亞便來到了**【報名處】（受付）**，向**【接待員】（うけつけ）**確認一下有關比賽的事宜。

「……那麼兩位的比賽日期是六月四日，決定了後我們會再通知你。」接待員**【說道】（話す）**。

當小岡和基路亞正準備離開的時候，卻**【發現】（見る）**了尼路比多和傑度也是前來辦理參賽手續。

「……基路亞，又碰見了他們！」

「是吧！但好神氣啊！還前來這裏？走吧！」

辦妥了登記手續後，兩人返回了**【第二百層】（200 階）**的房間。

「……哎呀？是傳送過來的訊息！」

「喂！比試已決定了嗎？看看吧！」

「唔……啊，是了！六月四日，我再和那個叫傑度的傢伙交手，基路亞則是……那個叫尼路比多的傢伙！」

「呀！是他們餘下的兩口子。」

「唔。但那伙兒也真難纏。」

「呀！是啊，那樣小岡和那個叫傑度的傢伙，也可算是復仇之戰！」

「唔！今次不會再敗給他！」

「好！那麼之後還要練習念嗎？」

「唔！」

小岡和基路亞為準備迎戰，兩人又再開始了念的特訓，在此期間，兩人的念又再跨進了一步，迎接著比賽日的來臨。

「喂，小岡！終於要比賽了！」

「唔！基路亞，加油啊！」

「唔！」

之後二人便起程來到了**【等候室】（ひかえ室／控え室）**準備。

「……唔，終於來了」

「幹甚麼？小岡，緊張起來嗎？」

小岡搖搖頭「唔。哪一個也好，只要可以令自己變強的，也是一件令人興奮，令人坐立不安，心神不定！」

「哈哈。大概祇有你吧！」

「是小岡與傑度選手的比試快要開始，請小岡選手來到擂台前集合！」

「去吧！」

「小岡，鼓起勁去幹！」

「唔！我會加油啊！」

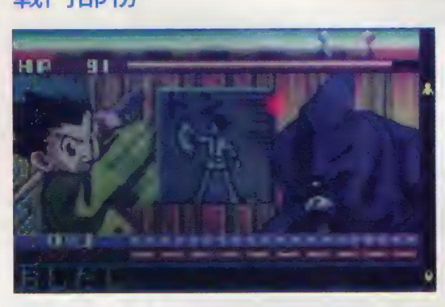
「以下是矚目的賽事！其中一方更是復仇之戰！傑度vs小岡！在三月十一日的比賽，小岡選手曾經敗給了傑度、更受了重傷，今日是否依然一樣呢？還是小岡選手可以履行『復仇』兩個字，一雪前恥呢？不久之後比試便要開始！」

「……今次我不會再敗給你！」

「……不要以為稍稍嚇倒沙丹信便小覷我們，小朋友！要我再次送你入院嗎？」

「那麼比賽……現在正式開始！」

戰鬥部份



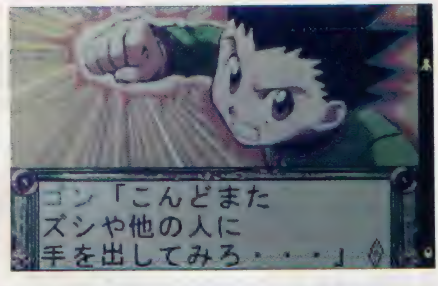
雖然只能夠用至念的前，但由於攻擊力和防禦力已經不可以同日而語，所以單單應付傑度經已綽綽有餘，戰術上與之前的方法可謂差不多，其中中（一格的距離）至遠距離（兩格的距離）內的攻擊最為見效，加上命中率出奇地高，不妨多用。

小岡用手上的魚竿向傑度處拋錨，還以為洞悉了一切的傑度以高速自轉，將不偏不倚落在他身上的魚鉤彈得老遠，誰不知那舉動正合小岡的意，小岡來了一個順水推舟，把落在地上的魚鉤用力一拉，令擂台的地板連傑度也為之而翻倒，傑度立時人仰馬翻跌倒在地上，可惜他卻因為用義肢走路，所以不可以在一時三刻之內再次站起來，傑度暗暗叫苦。

「有結果了！小岡選手擊倒了！」

「傑度選手站不了起來！甚…麼！？」小岡突然間走到傑度的身旁。

「……喂！」



「小岡選手走到了傑度的面前！？」

小岡舉起了拳頭，一起一落，一拳砍斷了傑度的義肢並聲言「再打早哲和其他人主意的話……下次我可不那麼容易了事！」小岡雖然用拳頭砍斷了傑度的義肢，可惜卻擦傷了自己的拳頭，激動的小岡的鮮血如泉湧般滴嗒滴嗒的落在擂台的地板上，嚇得傑度哼不出半句話來「……現在如何？還有拚勁嗎？但我還未出盡全力。」

「……我明白了。是我敗了……失陪了！」

「噢！傑度表示放棄！小岡選手復仇成功！是次比賽，小岡選手在對手棄權的情況底下勝出了！」

在場外正收看直播的早哲也禁不住為小岡而感到喜悅「代師傅！太好了！」

「唔。小岡真的變強了。」

「……幹得好。之後是我的份兒，去吧！」

「接著是本日的重頭戲！基路亞 vs 尼路比多！」

No.011 合格

「沒有遵守承諾，所以我也沒有必要敗給你！」基路亞再次向尼路比多聲明，可惜他好像沒有聽到似的，還想著沙丹信臨離開前的一句『是活於黑暗世界的人……』

『無論這小子在那方面有多專業……天空競技場是我的地方！我在這四方形的擂台上的經驗還是豐富一些！』

「那麼比賽……現在正式開始！」

戰鬥部份



情況和小岡一樣，只能夠用至念的前，雖然對戰況的影響不大，但也絕對不可以掉以輕心，由於尼路比多的攻擊力和防禦力遠遠在傑度之上，而他的發「氣能爆炸力」除了可以一下子退至場邊之外，更可以避開絕大部份的攻擊，所以向前移動是最好的進攻方法，只要逼他至場邊，再配合念的前一口氣向前攻擊，便可以穩操勝券。

尼路比多發出了痛不欲生的叫聲「怎可能……我的鞭子……竟然沒有效？」話未說完尼路比多已被鞭子所發出的百萬伏特電流電殛得昏倒下來。

「現在明白了吧！不要弄錯找碴的對手打架！」

「基路亞選手以擊術性擊倒勝出！」

「很精彩啊！基路亞！」

「啊？接下來便是小岡的份兒，那鞭子很難應付。」

「沒有問題的，我有了應付的方法。」

『只是稍為觀看過我和尼路比多的比試，便可以想出自己的應對方法？我也要從實戰中才可以知道應對的方法，但小岡卻……』基路亞才發現到小岡也是實戰派的人。

一個星期後，又到了小岡與尼路比多的比試，至於同日比賽的基路亞，卻由於對手傑度不能作賽而取消了，最後與沙丹信的賽事一樣，基路亞在不戰的情況底下勝出了。

「在早前敗了給基路亞的尼路比多選手，今次和小岡交手，看來要施展渾身解數！」

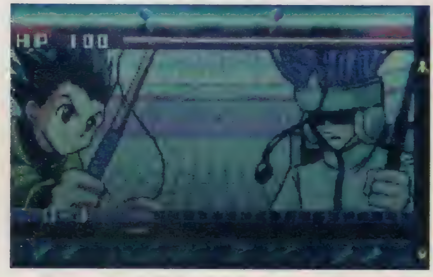
『可惡。就這樣被那小子小覷……』

「那麼比賽……現在正式開始！」

戰鬥部份

情況大致上和基路亞的有點相似，但由於小岡中距離以外的攻擊也非常之湊效，加上攻擊力收效大，即使不主動向對手進迫，也可以在幾招之





內分出勝負。

小岡只是略施小計便將尼路比多嚇得死去活來，昏倒過去了。

「噢！尼路比多選手站不起來了！此時裁判員要求中止比賽了！小岡以擊術性擊倒勝出！」

「太好了！」

在觀眾熱烈的掌聲下，小岡步下了擂台，不過小岡卻發現有人一直在廊下像等待著甚麼似的。

「哎呀，有點本事呢！」來者是畢索加。

小岡難以置信第一個來道賀的竟然是畢索加「……畢索加！」

「連計之前的賽事在內，合格有餘了！戰鬥的地點、時間、日期由你來決定也可以！我隨時樂意當你的對手！那麼決定了便致電給我吧……那是我的電話號碼！」

「喂，小岡，行了！」基路亞一見到小岡便來不及他道賀，但小岡卻似是滿懷心事，根本沒有將基路亞的說話聽進耳裏似的「……有甚麼事？」

小岡頭搖了一搖「……唔。實情是……」小岡和盤托出告訴了基路亞。

「……是嗎？提起畢索加的，我也肅然起敬。」

「……唔。終於要來了。」

「喝！由現在開始要好好地休息！繼續加強念的特訓，進入最高的戰鬥狀態！我也要加把勁呢！」

「……唔！多謝你！」

No.012 畢業

「好了。那麼要開始積極備戰與畢索加的比試！」

「要繼續接受老師的特別訓練嗎？」那還用說嗎？小岡和基路亞來到了**【第一百層】（100 階）**。

「是嗎？關於畢索加的……那麼在甚麼時候比試？**【阿永】【ウイング】【問道】（話す）**。

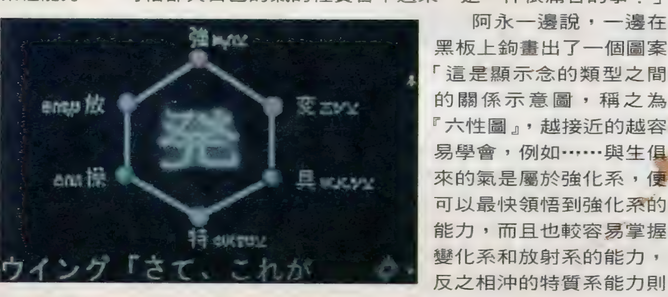
「雖然很緊張，不過還未登記。我想在比試之前，抓緊時間再鍛鍊一下念！」

「……唔。那也好的。直至比賽為止，會盡我所能把知道的也教過及你，那麼今日我們馬上開始『發』的練習吧！」

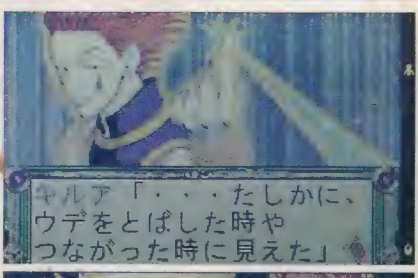
「是！」

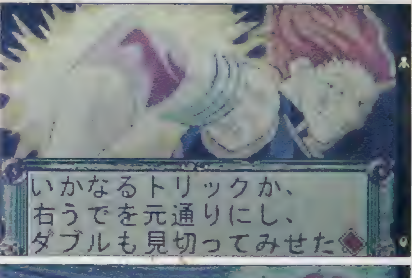
「……掌握了發……也相等於學成了念的基本功，之後再鑽研基礎，用加上別出心裁的創意來塑造自己的念，那麼我們開始吧！其實所謂發，便是把念操縱自如的技巧，也就是集念能力之大成，其中念能力可以分為放射系（放出系）、強化系、變化系、操控系（操作系）、具體化系（具現化系）、特質系……六種類型，其中沒有哪一個特別出眾……最重要反而是找出適合自己的類型。由於念能力與使用者的個性有著很密切的關係，其中一種與生俱來的才能！另外一種則是從生活中磨練出來的才能！比方說，以小岡的情況為例……他天生有柔軟得像裝上了彈簧的身體，五感又培養到敏銳得把大自然當作遊樂場，即使同樣擁有同一種念能力的人，也會按照與生俱來的氣的性質而被歸納為以上六種類型之一……倘若掌握了某種能力……可惜卻與自己的氣的性質合不過來，是一件很痛苦的事！」

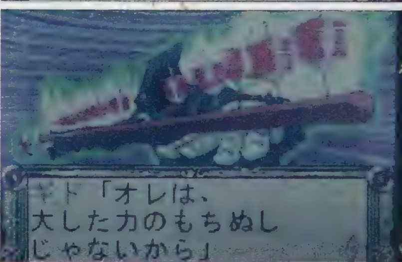
阿永一邊說，一邊在黑板上鉤畫出了一個圖案「這是顯示念的類型之間的關係示意圖，稱之為『六性圖』，越接近的越容易學會，例如……與生俱來的氣是屬於強化系，便可以最快領悟到強化系的能力，而且也較容易掌握變化系和放射系的能力，反之相沖的特質系能力則非常難學會。」



「至於六性圖裏每一種類型也有各自的特徵，其中放射系有放出氣的特質、強化系有強化物件蘊藏的動能和力量、變化系有改變氣的特質、操作系有以氣操縱物件和生物的特質、具體化系有將氣轉化成為物質、特質系則是未被歸納為以上五種的特殊之氣，間中也有由後天改變為特質系的例子！」







「就以畢索加的情況為例，將氣變成像口香糖的能力，所以畢索加是屬於變化系，至於傑度以和高速的旋轉力把自己化為陀螺，那便是強化系，可是為了操縱原來在手裏自轉的陀螺，也用上了操作系的能力，但由於強化系和操作系兩者的特質相沖相剋……所以用不得其法的話也不行，還有卡斯特羅……他能夠將虎咬拳的威力發揮得淋漓盡致，很明顯是箇中的能手，恐怕他是偏向於強化系，可是他……卻選擇了叫『DOUBLE』可以製造分身的能力，由於DOUBLE屬於具體化系，不過DOUBLE卻必須操作系能力達到登峰造極的境界才可以使用的招式，可惜兩方面也和強化系相沖相剋，要學會有違本性的能力，必須拜不斷的努力和武學天份所賜……可惜結果卻是……大部份的潛能也因此而斷送……」

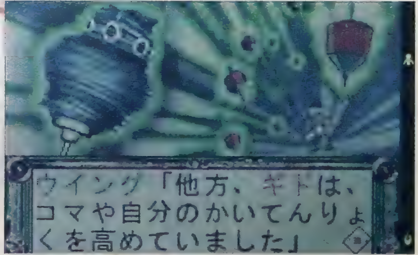
「……依你所說那便是選擇錯誤了嗎？但有方法可以知道自己屬於的類型嗎？」基路亞打斷了阿永的講話。

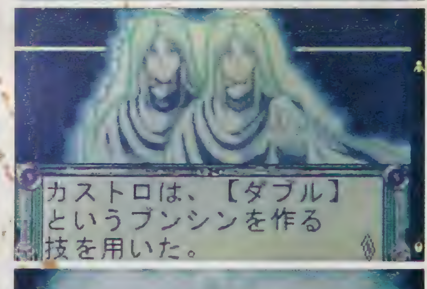
「有的，就是使用這個。」阿永的左手拿出了一個杯子「將水倒入杯子便可以知道的方法，稱之為『水見式』（水見シキ），是心源流祖傳的方法，也是用來練習發的方法，只要把手放近，然後運起鍊，再按照之後的變化來分辨出所屬的類型。」

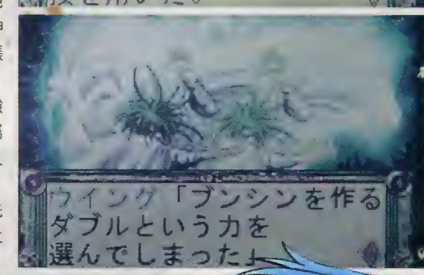
說罷阿永便徐徐運起了鍊，而杯子裏的水也徐徐地起了變化，小岡看得出了神「水……杯子裏的水位上漲了？」

「水量改變了！那是強化系的証明，也表示我是屬於強化系的……請你們三人也用水見式來試試看吧！」

「好！贏了的才可以先試！包……剪……槌……太好了！我先來！」

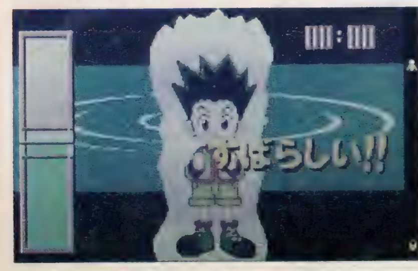








MINI GAME



小岡雀躍萬分運起了鍊，可惜杯子的水卻起了微微的漣漪，水滴由杯子邊滴嗒滴嗒的瀉出。「啊？只泛起了漣漪嗎？」

「啊？小岡也是強化系的嗎？」

「那麼接著下來輪到我了」接著早哲也運起了鍊，但葉子只微微的移動「啊？葉子只微微的移動！」

「葉子動了，那是操作系的証明！」

「啊！」

「那麼最後該輪到我了。」

MINI GAME

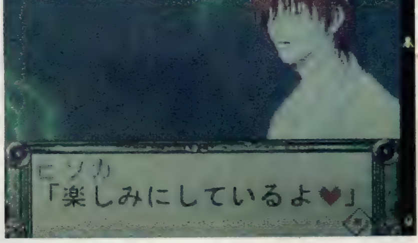


過了一段時間，杯子的水卻沒有發生任何異樣「……啊……幹嗎甚麼也沒有？」

「是啊！」

「難道甚麼特質也沒有？」

「才不是，請你嚐一嚐水的味道吧！」聽過了阿永的說話，基路亞立即用指頭輕輕一點杯子的水，然後不由分說便放進口裏「……！？有點甜……嗎？」



連小岡也好奇搶來試一口「唔……真的啊！這不是清水嗎？」

「唔。只是普通的清水罷了。水的味道改變了，那是變化系的証明！那麼你們三人也清楚了自己的氣的類型了吧？由現在開始的一個月間，請你們專心致志練習發，令水出現更加顯著的變化！」

「是！」

……此後的一個月，小岡和基路亞繼續鑽研發，然而……

房內響起了電話的鈴聲……

『卡嚓！』一聲畢索加接過了電話。

「……喂喂，我是小岡。」

「嗨！等待著你啊！已決定甚麼時候和我交手了嗎？」

「唔。比賽日期是七月十日，在天空競技場中一較高下吧！」

「……OKAY，熱切盼望啊！」

……之後，又到了比賽的前夕。

「終於來了，明天便是和畢索加比試的日子，那麼也是時候去給老師看看我們完成了最後的課題——水見式的練習成果！」

「唔！」於是乎兩人就起程到了**【第一百層】（100階）**。

「……那麼讓我來看看你們修習的成果吧？」**【阿永】（ウイング）【問道】（話す）**。

MINI GAME

先由小岡開始，但情況已經不可以同日而語了，杯子的水如泉勢如破竹般源源湧出，力量之大連杯子也出現了裂痕，快要按捺不住似的，令到在場的早哲也不禁嘖嘖稱奇「很…厲害啊！」

「一股氣勁由水中湧上來！」

「蠻可以啊！那麼接著便是基路亞。」

「唔。」基路亞也運起了鍊「唔，行了。」

阿永用指頭輕點杯子的水，不久阿永就露出了驚訝的神色，小岡見狀立即好奇起來搶著要試一口，殊不知試過了後，小岡立刻衝口而出「甜得很！像蜜糖似的！」

「真的……很了不起！蠻可以啊！你們兩人今天正式畢業了！」此話一出，小岡和基路亞也有點不明所以，於是阿永又繼續說下去「而且小岡……也真正通過了獵人測試！」

「啊？」小岡還有點摸不著頭腦。

「恭喜恭喜！那是你成為獵人背後的真義。」

「……啊？那意指？」

「學會念是成為獵人的必要條件，要成為一個專業的獵人，不變強更是不可行，捉拿犯人是獵人的基本活動，所以力量是必須的，但要是力量用於作奸犯科的話，那便不堪設想，公開測試就更加危險，因此只會測試一些通過表面測試的人。」

「……甚麼？你不是從開始已打算告訴我們關於念的事嗎？」

阿永搖搖頭「唔。那也要你們肯首才可以，另外順帶一提，心源流的祖師爺是尼迪諾（ネテロ）先生。」

「……啊？是我和小岡見過的那位老頭子嗎？」

「是啊！老師是獵人測試最高的負責人審查委員會的會長，已跟我提過你們兩人許多的事。基路亞！一定得請你再參加一次獵人測試！下一次你定必可以通過！」

基路亞默不作聲，阿永又說「以現在的你，資格已足夠有餘了！我可以保証。」

「……唔。高興的話。」

聽過了阿永的說話，小岡立即想起了其他人，於是**【也向阿永問起了其他人的情況】（他の人のことも聞く）**「那…永先生！其他人現時的近況，也聽過了嗎？」

「唔。古勒比加已在別的代師傅身上學會了念，還有漢曹（ハンゾー／半藏）也是一樣！畢索加和伊路米（イルミ）一開始已學會了，尼奧里奧要通過了醫科考驗後才開始，至於波布（ポックル）在鍊方面則有一點阻滯。」

「大家也在努力啊！」

「對啊！」

「……永先生真的很感激你！那麼我們也……」

「……是嗎？在最後有一個忠告給你，明天的比試千萬不要勉強！」

「唔！」

天下無不散之筵席，但臨別依依阿永和早哲步步仍然相送至大街上「永先生、早哲……真的很感激你！」

「真的的很感激！」

「押忍！彼此彼此吧！小岡先生，明天的比試請努力吧！」

「小岡，我也不敢相信，你變強了！」

「是嗎？那麼再見了！」一句簡單的說話，為四人的道別作結。

目送二人身影離開的阿永「早哲，你要在僅餘的一個月繼續練習發。」

「押忍！」

「請拿出自信來，你學成念的速度經已比一般人還要早，是十萬人才有一個的天才。」

「押忍！」

「但他們兩人卻是一千萬人才有一個的天才。」

「押忍！」雖然早哲的內心知道阿永那番可不是安慰的說話「不過，絕對……假以時日我一定可以趕過他們！小岡和基路亞先生……」

「……唔，請你努力吧！」

可是小岡和基路亞卻沒有浪費任何的時間，在比試前僅餘的日子裏面，他們還繼續練習念……

終於到了比賽當日。

「喝！小岡，終於來了！」

「唔！加油啊！」

「唔。好讓畢索加也嚇一大跳吧！」

No.013 決戰

兩人達抵了**【等候室】（ひかえ室／控え室）**。

『……終於開始了』通往擂台的大門慢慢地打開。

『……小岡。努力啊！』

「萬眾矚目的賽事！小岡vs.畢索加終於要開始了！首先進場的是小岡選手！現時已在四場賽事中勝出了三場，準備乘勝追擊！至於另一面的……畢索加選手也進場了！目前已在十二場賽事中勝出了九場！勝出了的話，就有資格挑戰層主！但要是再敗一場則要重新開始！所以今次的比試可謂許勝不許敗！究竟他的無敵神話能否延續下去！？」

廣播雖然沒完沒了，但卻沒有影響小岡和畢索加的戰意，兩人也各自運起氣來，好像要對方知道自己的實力，而且視線互相交錯『……不要用那種眼神直盯著我！』的想法直湧畢索加的心頭「……不令人亢奮嗎？」說罷畢索加再進一步加強。

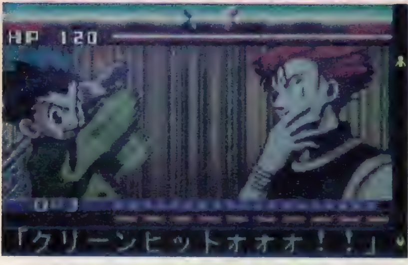
連在觀察席的阿永和基路亞也不其然感到『……是甚麼不祥的氣？小

岡……不要勉強啊……』

「那麼比賽……現在正式開始！」

戰鬥部份（第一部份）





可算是三章之中最難纏的敵人，由於畢索加有一口氣可以把遠距離的對手，拉至近距離的「百事能黏貼膠」，又有比『活』恢復更多體力的「杜奇利質感」，所以久戰的方法是絕不湊效，最好的方法還是活用剛剛學會了的『前』和『遠』，達到突擊和迅速後退的效果，一來可以將受傷程度減至最低，二來可以令畢索加的「百事能黏貼膠」落空，而且也有足夠的時間儲存氣，組織下一步攻勢。至於第二部份開始，畢索加的攻擊力和迴避力會逐步增強，要擊敗他可謂難上加難，但落敗其實也不打緊，因為以上只是依照劇情的發展罷了……

No.014 真功夫

畢索加實力果然非凡，令小岡和基路亞深深明白到他們與畢索加在技術上的距離，小岡猛烈的進攻也不可以令畢索加步出開始時所站立的位置，但由於畢索加心高氣傲的關係，決不逃走成為了畢索加的最大弱點，於是乎小岡想出了以假動作和地板來擾亂畢索加的視線，終於先拔頭籌，成功騙到了畢索加，更要畢索加的面上吃了一記重拳，可惜此舉卻沒有令畢索加動怒，而且更令他笑了出來……

『……好極了！』



「甚麼？小岡打出了乾脆俐落的一擊！可惜畢索加選手卻好像沒有受到嚴重的傷害似的……咦？小岡選手行近了……」

小岡從口袋裏掏出了在第四次測試中欠下畢索加的襟章，然後遞給了畢索加，畢索加連忙接過來，兩人的視線又再度交錯。

「咦！？到底那是甚麼？他們又在幹甚麼！？真的令人莫名其妙！」

「……你的念學到了哪裏？」

「……全套基本功。」

「是嗎……」

「你是強化系吧？」

「啊？怎…會知道的？」

「嘿嘿嘿，很可愛呢！那可不行啊！那麼容易被人看穿。」

「少…囉嗦！怎會知道的？」

「雖然和用血型來分辨性格一樣沒有根據，不過我卻愛用氣來分辨性格，強化系的特質是單純。」畢索加說中了，令在觀察席的基路亞和早哲也暗暗認同，小岡和阿永自然不是味兒「順帶一提，我是變化系的。會隨心情的起伏而說謊。」

『說中了……』小岡和基路亞此刻掠過了一樣的想法。

『那操作系呢……』成為早哲最關心的問題。

「我們可算是臭味相投啊！性格相對才可以擦出火花啊！更說不定可以成為要好的朋友，不過要小心，由於變化系那麼情緒化，最重要的東西頃刻也可以變為垃圾……所以別要我失望啊……小岡！」畢索加的氣又再進一步地加強。

『……氣的強度與之前不可以同日而語……』

戰鬥部份（第二部份）

No.015 關鍵時刻

畢索加開始認真起來了，雖然小岡的肉眼已捕捉到畢索加的蹤影，但身體卻像趕不上似的，完全沒有招架的餘地，加上畢索加的「百事能黏貼膠」小岡更加逃不了，形勢在頃刻又再次逆轉，可惜在最緊急的關頭，畢索加卻打消了進攻的念頭，令小岡有了一瞬反擊的機會……

「小岡再來一次乾脆俐落的一擊！」可惜剛才的一擊卻沒有重創畢索加，小岡立即有了不祥的預感，果然……

「……啊！沒有倒下來！畢索加依然若無其事！」

「嘿嘿嘿……」

『怎可能……完全起不了作用！？』

『噢……小岡……小岡……幹得好！你好強啊……那種眼神……那種表情……那種決心，噢……真想就地幹掉了你……』

小岡快刀斬亂麻，再度出拳進攻，可惜卻被畢索加的「百事能黏貼膠」扯向了他的拳頭上。

「啊！？那是甚麼？小岡該有了優勢的啊？幹嗎突然之間撞向畢索加的拳頭來？」

戰鬥部份（第三部份）



「……嘩！」小岡雖然擋住了致命的一擊，可惜畢索加連消帶打的攻勢，已叫小岡吃盡了苦頭，誰不知畢索加在小岡不為意的時候，冷不防再向小岡施以「百事能黏貼膠」，利用地上的石塊向小岡攻擊，小岡立即倒下。

「照單全收了！小岡選手還可以站起來嗎！？」

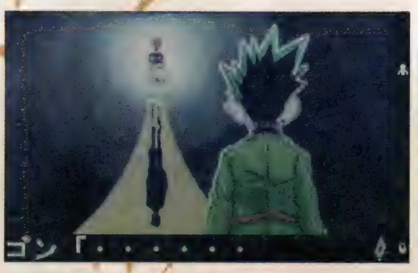
「可……惡……」小岡好不容易才站了起來「還……可以……下去……」

「到此為止！比賽結束！」

「……啊？」

「到此為止！醫生已叫停了！畢索加選手以點數勝出了賽事！」

「啊？怎…可能？這樣就完了！？」



「……有很大的進步啊！但實戰經驗則略嫌不足，再戰十場的話，說不定可以更加痛快……不過那只局肯於天空競技場之內！」小岡大感不惑「……所以要是再度與你交手，我決不再選擇在天空競技場。下次，要在沒有規則的世界……來一場真的比試！至…死…方…休！」

『……好遠啊……但……絕非……趕……不過！要再鑽研念，學成不敗給畢索加的力量！等著瞧吧！畢索加！』

「勝出了的畢索加已勝出了十場賽事！有挑戰層主的挑戰權！至於剛才奮戰不懈的小岡選手，我想也要繼續努力！天空競技場評述員在現場的報導完畢，各位來週再會！」

「是嗎？不是完成了目的嗎？」

「唔！托您的福，完成了和畢索加交手……比想像中還要早！」

「我也是跟小岡前來，至於BATTLE……OLYMPUS嗎？和層主一樣完全沒有意思。」

「我明白了。沒辦法，那麼不要忘記練習念！」

「唔！明白了！」

「……那麼往後要小心身體！」

「還有甚麼時候也可以回來！押忍！」

「……唔。早哲你也要加油啊！」

「早哲，不久之後你也可以踏足第二百層！不過那當然是頂層啊！」

「押忍！會努力趕上你們！」

「……那麼要走了。」

「……唔。那麼永先生、早哲，我們後會有期了！」

「是啊！再見吧！」

「保重啊！不要勉強啊！一定…一定要再回來啊！等著你！」

小岡和基路亞再次踏上剛抵步時的機場。

「現在已漫無目的了，不如到小岡的家走一趟吧？」

「啊？真的嗎？好嗎？」

「唔。我也想順道看看美達（ミト）小姐啊！」

小岡也覺得主意蠻不錯，更何況自參加獵人測試至今已有半年沒有回家「唔！那麼去吧！」

「唔！」

「再見了……天空競技場！」

to be continued……

機動戰士GUNDAM

聯邦VS自護



GAMEX GAME DATA

製造商	CAPCOM
推出日期	已推出
基板	NAOMI

ACT / 1~4P

TEXT：亮

對付不斷逃走的敵人

在2P對戰中，其中一方COST較高的MS，通常會成為敵方集中攻擊的目標。那麼，除了可將兩機集中一起來減低2對1出現的情況外，一面逃走，一面戰鬥亦是其中一種重要的技巧。而最常見的，便是不停斷續地按著JUMP制來停留在空中的方法。透過不停按制，便可令MS的位置不停在改變，從而令敵方不易擊中，這時自己的伙伴便可趁敵方攻擊時的硬直時間來作偷襲，若然敵方仍然執著地向著COST較高的MS攻擊，反而會得不償失。不過，只要捉緊一瞬間的機會，要擊中在空中逃走的機體亦不是沒可能的事。只要記著，雖然每部MS可停留在空中的時間是有分別，但在著地的一刻同樣會有一段短暫的硬直，在這時攻擊的話，命中率可以達到9成以上，但可能亦會因地形和距離而出現變化，致於能否掌握，便要看看玩者的經驗了。

增加命中的機會

性能較高的MS，如GUNDAM和紅勇士，又是持著BEAM RIFLE的話，當接近近距離時擊中對手，可試試立即前方STEP再度使用BEAM RIFLE，若雙方一直保持著近距離的話，最少再可擊中他2-3次，鑒於距離太近的關係，敵人是很難可以逃走的，就算是STEP亦會出現趕不及的情況。若然雙方機體的性能相差越遠便越難逃走。

以空中DASH來接近敵人

空中接近敵人，就算一旦被擊中，所受的傷害亦會比在上時輕，而擊中頭上方敵人的難度亦會較高。可是控制得不好，風險隨時會比在地上時更高。方法非常簡單，就是不停以空中左右DASH的方式來接近敵人，而飛行的次數會因該MS的性能而有所分變，以GM為例，在空中最多可DASH的次數是3次。但是要注意落點的問題，若落點是在敵人面前或左右的話，就只有被擊中的份兒，故此玩者唯一可選擇的落點便是敵人的後方。但飛過敵人的同時，亦會失去所LOCK ON的敵人，故此要立即按SEARCH制來重新LOCK住飛過的敵人，並立即發動攻擊，只要熟練這種技巧，對攻擊和接近是十分有利的。

砲擊時要注意的地方

位置越高，所見的範圍便會越廣，這點對於砲擊是十分重要的，但因鎖定的敵人並不是一件死物，故此他會不停地移動，當他離開了玩者視線後，便要再次作出鎖定，費時失事。故此玩者在砲擊時，可盡量配合控杆來繼續保持敵人在視線範圍之內。但使用砲擊時，是會失去本身的移動能力，使用砲擊的人便要注意這點。



雷射大砲的砲擊

無疑雷射大砲的砲擊（使用BEAM RIFLE）是較難擊中對手，但若成功擊中，是有機會可扣去對手接近一半的體力，而擊中後更可立即開多一發來狙擊，故此招仍然是有著一定的使用價值。

水陸兩用MS的特點

在遊戲中一共有4部水陸兩用的MS，而版面方面，就只有查布羅和貝爾法斯特擁有充足的水份供水用MS發揮。在水中時，水陸兩用MS的移動力是比一般的高。另外，只要跳起DASH便可令水用MS游泳（游泳是不會消耗BOOSTER GAUGE，所以可玩者可一直維持著這種狀態），游泳的好處當然是可令移動速度大增，最重要是攻擊後該MS仍然是會保持著游泳的狀態，所以在水中對水用MS極為有利。

各MS游泳速度一覽

MS	速度
雙面蟹	108m/s
馬沙專用魔蟹	84.2m/s
魔蟹	76.5m/s
GOGG	76.5m/s
ACGUY	76.5m/s



盾牌的耐久值

在遊戲中一共有5部MS擁有盾牌，而各MS盾牌的耐久值都有所不同。除了強人外，其他MS的盾牌都有機會被破壞。只要盾牌被任何攻擊擊中，便會扣去其耐久值，故此認為只是作出防禦狀態時才會被扣去便錯了。

各MS盾牌耐久值

MS	盾牌耐久值(初期時)	盾牌耐久值(下半部份)
GUNDAM	110（55）	100（50）
GM	70（35）	50（25）
勇士	100（50）	80（40）
老虎	100（50）	80（40）
強人	—	—

（）內的數值為電腦的數值



不同情況下戰力GAUGE的變化

情況	兩軍的總COST
1人對2人時	自軍750/敵軍600
1人電腦戰時	自軍600/敵軍400
協力電腦戰時	自軍600/敵軍500
1人對1人時	雙方同樣是600
2人對2人時	雙方同樣是600

指定MS 的有效連係技

GUNDAM 和紅勇士專用：

JUMP 格鬥→著地BEAM RIFLE →前方STEP BEAM RIFLE 或STEP 格鬥

老虎專用：

JUMP 格鬥→著地HEAT ROD →追加攻擊

大魔專用：

JUMP 格鬥→擴散BEAM →格鬥2HIT →擴散BEAM →格鬥3HIT

紅蟹專用：

JUMP（向上昇的同時用BEAM 砲）→下降時用頭部ROCKET 砲→著地的一刻再放BEAM 砲

如何取得較高的評價

有玩過GUNDAM..的人都會知道當分出勝負後，電腦會因應你剛才的表現而給你一個評價。只要你能取得一定的分數，更能取得一種叫NEW TYPE 評價的東西，評級一共有五種，分別是S、A、B、C、D、E。只要命中率和迴避率都同超過80%，擊墜敵人次數大約2－3次，最後是未被擊落過，這樣便有機會取得這個評價，而詳細的數據可參照下表。

戰果報告POINT的計算方法



「擊破POINT」

將成功擊破的MS 或MA 的COST（以電腦的作為基準）加進自己的分數內。

「命中率和迴避率SCORE」

命中率SCORE ＝命中率X 命中率X0.08
迴避率SCORE ＝迴避率X 迴避率X0.05
（不要任何小數點）

「完成時所取得的BONUS POINT」

完成所需的時間越少，所取得的分數便會越多，詳情可看下表。

完成時間所加分數應對表

完成所需的時間	所得分數
0～29 秒	500
30～39 秒	300
40～54 秒	150
55～69 秒	120
70～99 秒	80
100～129 秒	60
130～159 秒	30
160～180 秒	0

「決定性」

使出最後一擊的機體一律可加100 分，不論是擊中敵人或我方。

「被擊落所扣去的分數」

所扣去的分數便是被擊毀的機體本身的COST。
最後只要將所有分數加起來便是玩者所取的分數。

取得分數與階級對應表

獲得分數	階級	地球聯邦軍	自護公國軍
0～599	二等兵		
600～999	一等兵		
1000～1599	上等兵		
1600～2299	伍長		
2300～3099	軍曹		
3100～4199	曹長		
4200～5399	少尉		
5400～6699	中尉		
6700～8299	大尉		
8300～9999	少佐		
10000～11799	中佐		
11800～13799	大佐		
13800～15799	少將		
15800～17999	中將		
18000～	大將		

接著便是 餘下機體的介紹，敬請留意。

主要任務是作出支援

RX-75 太空坦克

縱然坦克有著防禦力高，砲擊範圍遠這些優點，但是到了埋身戰時，始終不能擺脫被擊破的厄運。所以使用坦克的技巧便是如何逃走，盡量在對手接近前將他擊落，並且繼續保持雙方距離。而要避開敵方遠距離武器，就只有運用STEP 才可，並無他法。

主力武器CANNON 砲，擁有最遠的射程，雖然彈數少，但RELOAD 時間快，在空中發射時，原因後座力太大而導致往後移。主要用法是遠距離砲擊對手，有著一擊便能打DOWN 對手的威力，接著不要忘記可作DOWN 攻擊（若是砲擊的話，最少可作2-3 次的DOWN 攻擊）。另外，通常在砲擊時並不清楚前方的情況，亦不知擊中的是我方還是敵人，這時便可盡量留意左下方的通訊欄了解情況，這樣一來可減少擊中伙伴的機會，亦不會浪費彈藥。



至於按格鬥鍵時，坦克便會使用POP MISSILE。威力並不高，但這亦是近距離時的唯一武器，盡量配合橫移使用。

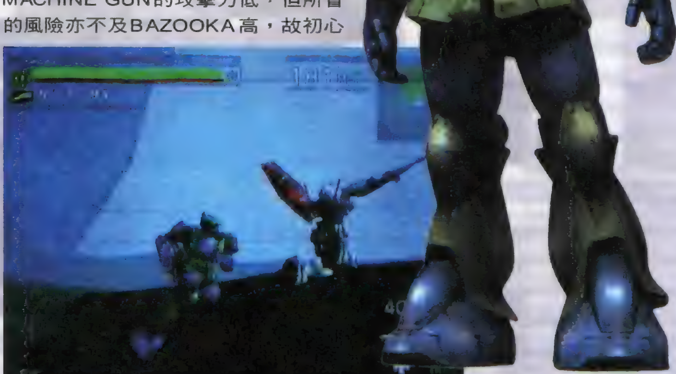
鑒於坦克是一部遠距支援的機體，雖說可以隱藏在一些建築物背後攻擊敵人，但這種戰法只適合在電腦戰中使用，在2P戰中，跟本無法能作出有效的逃走，故此此機以初心者而言是較能發揮得好。

MACHINE GUN 是首選

MS-05 渣古I

渣古I的性能和GM可說是不相伯仲。比起GM，裝甲厚和格鬥力有著較多的變化。可是，移動力低、靈活性差卻是他的致命傷。所以應盡量減少在空中停留的時間，甚至要以STEP來代替普通的移動。

MACHINE GUN、BAZOOKA。這是渣古I可選擇的武器，縱然MACHINE GUN的攻擊力低，但所冒的風險亦不及BAZOOKA高，故初心者應較易能掌握。發動攻擊時硬直少、命中率高，子彈充足，這便是它的最大優點，主要在遠或中距離時使用。不過，MACHINE GUN的弱點是較難擊中上空中的敵人。若比起MACHINE GUN，使用BAZOOKA的難度便會較高，雖然有著攻擊力高和擁有爆風的特點。可是往往會因為發動攻擊的位置不當而導致硬直的時間變得很長，這樣對於耐久力低的渣古I是十分不利。要減少這種情況出現，便要盡量向前方和斜上方走時才發射。此外，SUB WEAPON的CRAKER在地上時投出，會令自己在短時間內不可作出任何行動，故建議在空中或著地前的一刻投出。



◆特殊格鬥是渣古I最可靠的格鬥技。



◆其餘的格鬥速度太慢，實用性低。

至於渣古I的格鬥技同樣是有著慢的特性，所以在中距離時不宜主動以格鬥技進攻，但在芸芸的格鬥技中，還有特殊格鬥這招速度不俗的招式，只要成功用MACHINE GUN令敵人出現硬直狀態，便可以特殊格鬥作狙擊，可是特殊格鬥同樣是有短暫的硬直，故此過份濫同樣是非常危險。除了特殊格鬥，其餘的格鬥技都不值一提。



◆向前方走時才發射。

老實說，雖然他的COST是很低，但若然只因這個原因的選用他的話，我為什麼不選擇COST只是多10的渣古II呢！

不要看少馬少專用機

MS-06 渣古II（馬沙專用渣古II）

性能比渣古I好一點的渣古II，相比起移動力，渣古II的防禦力已經是相當不錯了，但是要面對如GUNDAM等強敵時，真是感到有點兒吃力，但有一點要切記，就是絕對不能打埋身戰。馬沙專用渣古II與普通的渣古II卻有著些微的分別，至於是什麼，就請看內文的講解吧！

渣古II可選擇四種武器，分別是MACHINE GUN、BAZOOKA、瑪基拉TOP砲和MISSILE POT。首先MACHINE GUN和BAZOOKA的基本用法和渣古I的沒有多大分別，而瑪基拉TOP砲是專為渣古II能夠擁有砲擊而設的武器，彈數普通，但RELOAD時間極長。而攻擊後會出現很長的硬直，故適合在遠距離時使用。若選MISSILE POT的話就會較為特別，渣古II手持的仍然是MACHINE GUN，但SUB WEAPON就改為MISSILE POT。MISSILE一共有6發，按制後會先發出右腳的3發，接著再按實SEARCH鍵便會將左腳的3發放出，這種情況只限地上時。



◆MISSILE POT的威力大。



◆就算馬沙專用渣古亦不鼓勵打埋身戰。



◆紅渣古的飛腳亦可用作移動。

渣古一族的缺點是慢，而渣古II的格鬥技仍然貫徹了這個「優點」。無論是地上，空中，甚至是特殊格鬥同樣沒有多大實用性。若硬要說最好用的，就只有普通格鬥的二連劈，特殊格鬥可說是禁招，千萬不要使用，除非你想輸就另作別論。

接下來便是紅渣古。單看數據，馬沙專用機有著一個特點，就是機動性和攻擊力高，但防禦力低。裝備方面，MAIN WEAPON就只得MACHINE GUN和BAZOOKA兩種，而SUB WEAPON就是CRAKER。紅渣古的格鬥技亦比普通的渣古II強得多。不過，雖然整體上的格鬥技是增強了，但仍不建議多用。不得不提的是紅渣古多出了一記飛腳（空中DASH格、在空中時按→→＋格鬥製），除了攻擊速度快，亦可用作拉近雙方的距離呢！

雖然渣古II的性能不佳是個不爭的事實，但若是與其他機體互相配合的話卻有著一定的用處。而至於紅紅渣古，更有著可擊倒GUNDAM的性能，但因為防禦力較低的原故，所以較為適合中至上級者使用。

相信只適合喜歡老虎的人士使用

MS-07 老虎

以近身戰為主的機體，防禦力不錯，但遠距離攻擊力極弱。老虎左手上的盾，能夠擋去攻擊的有效範圍是正左方。老虎的遠程武器就只有彈數少，而且攻擊力非常之弱的5連發MACHINE GUN，雖然如此，但它亦有一定的好處，鑒於MACHINE GUN是由左手的指中發出，故此老虎的右手便可一直握著HEAT劍，即是老虎只要拔過一次劍後，便可發動遠程和近距離的攻擊。但這時若要使用電熱鞭的話便要再次將HEAT劍收回才可。



◆5連發MACHINE GUN的威力弱得可憐。



◆老虎擅長的還是格鬥戰。

近身戰兵器以HEAT劍和HEAT ROD（電熱鞭）為主。HEAT劍發動攻擊的速度是眾機體之冠，普通的三連斬亦有著不俗的威力，而特殊格鬥的速度高，以5連發MACHINE GUN令敵人出現硬直後可作狙擊。至於電熱鞭，攻擊範圍廣，密著時可有3~4HIT的攻擊，威力絕大，可在中距離時突擊對手（在空中時亦可使用）。在擊中後，可連按左或右＋SUB WEAPON（射擊＋格鬥製）來改變鞭所攻擊的位置，從而作出狙擊，亦可用作DOWN攻擊。

與渣古I的情況相若，論近距離的戰力，強人一定是不二之選，何況COST只不過是多出45，除非你是老虎的鍾愛者，否則……



◆當電熱鞭擊中敵人後記著作狙擊。

機動力超卓

MS-09 大魔

大魔機動力高，相信各玩者在黑海南岸森林地帶（選聯邦軍的第五話）中應該感受到他們的威力。大魔的普通移動速度高，只要與敵人一直保持在中距離的位置，並且不斷移動，一般的BEAM系武器根本無法可以擊中他，而當對手的攻擊落空後，便是大魔反擊的最佳時機。但是，在天上的大魔就不能同日而語，故不想被敵人擊中，還是乖乖地留在地上接近敵人吧。

大魔的MAIN WEAPON，GIANT・BUZZ。用法與一般的BAZOOKA沒有多大的分別。威力大，適合中距離使用，而且LOCK ON的距離遠，若以STEP加以配合射擊，便能發揮最高的威力。此外，只要透過伙伴的MACHINE GUN，亦可令BUZZ的命中率大增。SUB WEAPON方面就有擴散BEAM，有著卸去BEAM系攻擊的特性，在密著狀態時可令敵人出現一瞬間的硬直，不過命中率低，可能用作對空會更為實用。



◆特殊格鬥就連後方的敵人亦會被擊中。

雖然大魔在空中較地上遲鈍，但空中的格鬥技卻十分不俗。以下會選出較實用的招式來針對介紹。空中DASH格鬥的追擊性極高，敵人難以迴避。空中格鬥，出招快，在差不多著地時才按制使出，往往會比對手的攻擊來得較快。至於地上普通格鬥攻擊距離長，而特殊格鬥就鑒於本身的攻擊的方式（自轉一圈）的關係，故可在被敵人圍攻的時作解圍之用。



◆一直保持著中距離……

只要大魔不主動採取進攻，敵人是不易擊中你，加上防禦力不算太低和COST便宜，對於技術不高的人會有很大的幫助。

盡量製造埋身戰的機會

MSM-03 GOGG

使用過GOGG的人都會感覺到他的最大問題，就是移動速度慢得驚人，要是以他的蟻速來接近戰場的話，在到達時雙方都已經分出勝負了。不過，這個缺憾是有方法彌補的，盡量以STEP來代替普通移動。或者以空中DASH來直接縮短到達戰場的時間。由於GOGG的BOOSTER GAUGE的長度比一般機體較高，所以可在空中可DASH一段頗長的時間。甚至是用特殊格鬥。當飛到敵人的附近時便可使用特殊格鬥或空中DASH格鬥來作突襲，而最終的目的是繼續保持著近身戰。

不要被GOGG的外觀所蒙蔽，以為他是一部擅於射擊的機體。實際上，GOGG的近身戰絕對比起射擊戰強得多，他的米加粒子砲和魚雷的用途並不是想像般大，前者是發出射程短但有擴散特性的LASER。RELOAD的情況就較為特別，當發出第一發後便會自動作出回復。可是限於只可站立攻擊的關係，令到範圍廣泛的特性變得可有可無。反而SUB WEAPON的魚雷更為重要，主要是STEP後使用。



◆以空中DASH來接近敵人。

格鬥戰才是GOGG的真正強項，普通格鬥是3連發攻擊，接著可以特殊格鬥作DOWN攻擊。特殊格鬥，單發的可靠性佳，一旦擊中對手，便可繼續使用作出狙擊（最多可給予敵人4下的連續攻擊）。以GUNDAM為例，狙擊3-4，便可扣去大約120的HP，就連盾牌亦會在瞬間被擊毀。

總括而言，GOGG的防禦力和格鬥能力高，而最講求的技巧是如何接近敵人，所以要用得好，便要花一點時間的練習。


◆GOGG的格鬥力極高。


◆不停撞…不停撞……

水陸兩用的機體

MSM-07 魔蟹（馬沙專用魔蟹）



魔蟹的性能十分平均，適合遠或近身戰。馬沙專用機除了動移力比起普通魔蟹優勝得多外，在其他方面亦沒有任何分別。MAIN WEAPON — BEAM砲，可配合炮擊型的機體，如雙面蟹，亦可配合渣古的MACHINE GUN，甚致可為強人製造接近敵機的機會。但是彈數少，RELOAD時間長，故敵方在遠距離時可以頭部ROCKET協助攻擊，可是頭部ROCKET砲因在地上發射時的硬直甚大，建議在空中時使用會更好。

至於談到兩機的分別，相信是在近身戰時會比較明顯，魔蟹近身戰的攻擊速度快（因為是他用兩雙爪作為攻擊的武器），雖然兩者的普通格鬥外貌有別，但攻擊次數和威力並沒有太大變化，藍蟹的特殊格鬥是衝前抓擊敵人，可是攻擊的速度慢，故不及STEP格鬥的昇龍拳實際。而紅蟹的特殊格鬥則與藍蟹相反是昇龍拳，STEP格鬥就變為前衝抓擊敵人，但速度就快了很多，是主力的格鬥技。兩者空中DASH格鬥的速度就沒有太大分別。

魔蟹的性能不俗，可配合任何的機體，故此適合初心者和上級者使用，但是紅蟹就因為防禦力較差的關係，所以較為適合後者。

一無是處的機體……

MSM-04 ACGUY

性能普通，價值只需170，這便唯一可以形容ACGUY的句子。但其實可說是沒有什麼獨特……

武器方面，遠距離武器的頭部VULCAN，攻擊力弱，使出時會有硬直，相信主要用途是「執雞」，好聽一點便是替伙伴作出掩護，但絕不建



◆很「覺」的昇龍拳。

議近身時使用，都是留在中距離接近敵人時會較為安全。幸好它還有一個好處就是RELAOD時間極短，所以很少會出現彈切的情況。SUB WEAPON-ROCKET砲，使出時的硬直大，單發跟本沒有機會擊中敵人，可趁頭部VULCAN令敵人出現硬直時狙擊或者在空中橫DASH時發射。

近身戰方面，普通格鬥速度慢，或是趁頭部VULCAN令敵人出現硬直時才使用。空中格鬥狙擊性較高，與及特殊格鬥速度快，這兩招較為實用，至於特殊格昇龍拳，起動速度慢，地面戰時根本沒有可能擊中敵人，又不能用作對空，真是……

使用ACGUY的最大難度是如何擊中敵人，因為他所有武器的發射速度均慢，加上他沒有速度快等優點輔助，到底他為什麼會機體選擇畫面中出現……



◆在水中仍然是很不濟。

水中的實力更高

MSM-10 雙面蟹

射擊力高，防禦力佳，LOCK ON範圍非常遠，但地上移動力不足，雙面蟹的特點正是如此。遠程武器有主力的米加粒子砲，發射速度快，範圍廣，可在遠距離牽制敵人。配合STEP發射的命中率會更高，而雙面蟹的好處是因為他沒有正面和背部之分，所以在背後的敵人只要是被LOCK著，便可立即發動攻擊。除此之外，在砲擊時的雙面蟹，LOCK ON的距離更大幅上升，要善用這個特點來協助伙伴，若成功在遠距離製造在2對1的情況便相當理想了。



SUB WEAPON的頭部米加粒子砲。主是是用來防範對手在高空發動攻擊，在普通的情況下是很難可擊中敵人，故此要以地形高低差來協助，憑著他向高空發射的獨特軌跡，便可阻止敵人從空中發動攻擊。故雙面蟹在留低位處，對他是百利而無一害的。另外，在砲擊時，亦要經常用STEP來避開敵人的攻擊，只要雙面蟹是不斷STEP的話，就算是GUNDAM都不容易擊中你。不過，若敵人一開始便想與你作埋身戰，這便會較為危險，但這個情況又沒法避免，而應對的方法就是將他打DOWN後，便立即拉遠雙方的距離，盡量減少被他埋身的機會，因為雙面蟹是不會被打DOWN的，故此埋身戰對雙面蟹極之不利。

最後雙面蟹的格鬥技就只有普通格鬥、DASH格鬥和空中格鬥。三種攻擊的速度都是相當之慢，但建議若被敵人以格鬥技擊中後便以普通格鬥還擊。這是最快最有效的還擊方法，接著便立即逃走吧！要用得好雙面蟹，絕對不是易事，要是在水中的話就更為困難，所以是較適合上級者。

近身戰的強者

YMS-15 強人

強人可說是一部專為近身戰而設的機體。加上強人的移動力不弱，要接近對手真是十分容易。另外，他手上的盾牌是不會被擊破的，只要在進攻時盡量向著右斜方走，便可增加盾牌擋去被攻擊的機會

遠程武器方面，強人就只NEED MISSILE，雖然攻擊力不可稱得上高，但相信玩者亦沒有其他的選擇吧！它最大好處是RELOAD時間極短，若全被數擊中雖不能將對手打DOWN，但令他出現硬直都算相當不錯（即腳軟），可趁機這機會接近或發動近身戰。而SUB WEAPON的HYDE PUMP算是一種較為特別的武器。放出後，只要有其他MS進入攻擊範圍內便會自動引爆（包括自己），故可利用這個特性來「陰」對上起上時的無敵時間，這便能有效地擊中或牽制對



◆只有強人的盾牌是不能被擊毀。

手。此外，當自己在空中著地時，是會出現一瞬間的硬直，對手通常會趁這時間向你發動攻擊，若對手是在近距離的話，便是放出HYDE PUMP 的良好時機。



◆STEP格鬥可說是強人的主力格鬥技。

至於強人的格鬥技，論速度和攻擊力可說是在遊戲中數一數二。

普通的三連斬速度高，十分可靠。特殊格鬥由於擁有攻擊範圍廣的特性，在面對較多敵人時可以一用，空中格鬥有著良好的追擊性能。STEP特殊格鬥的速度和攻擊力是眾多格鬥技中最好的，若被對手在中距離牽制著，可以這招來給對手一個突襲，對手多數會來不及攻擊或逃走。

雖然自護有著很多的機體可供選擇，但以245的COST便可選用強人，加上其極高的性能，絕對沒有不選用它的理由。

無敵的長刀回轉

MS-14 勇士（馬沙專用紅勇士）



勇士——部與GUNDAM性能和用法相若的機體，而雙方最大的分別，就是勇士的防禦力較弱，但格鬥力極比GUNDAM強！專用機與否的主要分別是在於移動力和防禦力，在招式和武器上並沒有任何的分別。另外，因為勇士的盾牌是放在背部的關係，所只要將背部面向敵人便會自動作出防禦。



◆勇士的格鬥速度高。

勇士的雷射鎗，無論是攻擊力、準繩度和射速都與GUNDAM的差不多，但因彈數不足，故此不要隨便浪費子彈。

SUN WEAPON－長刀回轉（地上和空中均可使用），實用性佳，是一招攻守兼備的招式。在發動長刀回轉的時候，敵方只要擊中回轉中的刀的任何部份都會立即無效化，無論是砲擊，格鬥都沒有分別。若用格鬥的話，更會對自己造成傷害。而應付長刀回轉的唯一方法就是STEP，因為長刀回轉的有效範圍就只有正面，故這時側和後面便是勇士的弱點所在。另外，若和對手是密著距離的話，可能會出現起手速度不夠快而被擊中的情況。故建議主要在中距離時使用。最後便是送上勇士特有的長刀回轉連續攻擊，首先要在密著狀態時用長刀回轉擊中敵人，因為敵人第一次被長刀回轉擊中時會出現短暫的硬直，所以立即前方STEP使出是有機會再次擊中的，若時間掌握得好，最多可連續擊中4次。鑒於被紅勇士的長刀回轉擊中後會立即DOWN，所以這套連續攻擊只適合綠勇士使用。

除了長刀回轉外，近身戰亦是勇士擅長的地方，攻擊力方面稍遜強人。普通格鬥和STEP格鬥的出招快、攻擊高，配合STEP後使用效果會更好。特殊格鬥的特性和大魔的相似，而空中DASH格鬥便是馬沙專用機獨有的飛腳。

勇士亦是一部可配合不同戰法的機體，而且本身的性能佳，使用價值極高。

上級者專用

MSN-02 自護號



自護號是全部機體中COST最高的機體，價值等同聯邦的GUNDAM，雖然防禦力高，在地上時要保持斜走的狀態，而在天空，更可善用空中DASH，以自護號的飛時的高速，就算是GUNDAM也趕不上。

自護號的武器只有兩種，腕部BEAM砲，彈數充足（50發），而且一次過將5條BEAM放出，威力大，而且可透過移動來發射，直接減低發生硬直的時間。而且只要按格鬥＋格鬥（即特殊格鬥）便能將手放出（按2次便可將雙手放出），放出的手會自動追蹤所LOCK ON了的敵人，接著更會放出BEAM攻擊敵人，被LOCK ON了敵人亦可從畫面的顯示中得知。



◆主力技－全方位攻擊（特殊格鬥）

由於敵人不能擊破自護號的雙手，所以大可放心使出。至於頭部BEAM砲，特點是威力相當大，但相對地較難擊中對手。而自護號的基本用法是：首先與敵人保持適當的距離，接著用腕部BEAM砲攻擊，更可將雙手放出，不停攻擊敵人，而自已要做的便是盡量遠離敵人，因為自護號是沒有任何格鬥技。



◆空中DASH可維持一段長時間。

GAMEPLAYERS X 金星遊戲機中心合辦 機動戰士高達 聯邦VS自護全港大賽 第二回合+決賽 戰況全面報導！（第2回）



1000元的購物券與及獎狀終於由電子隊的朱英新和黃冠衡奪得。亦即是說，「機動戰士高達聯邦VS自護全港大賽」的冠軍得主便是電子隊，而亞軍的得主就是黑色雙連星隊的鄒致遠和張偉興。6月3日，第二回合的比賽加決賽如期舉行，既然第一回合的反應已是如此熱烈，那麼第二回合又怎會比下呢！當日的熱鬧情況比起第一回合時絕對有過之而無不及，出乎意料的是，第二回合的水準比起第一回合的高出了很多，但強人加勇士依舊是最熱門的組合，就連冠軍的亦是選用這個組合呢！而在我們隨書附送的VCD的末段中，更有電子隊的訪問，從中便可得知他們玩這個遊戲的心得，說不定對大家會有幫助呢！

第一輪

- 隊伍名稱：黑色雙連星隊　參加者：鄒致遠、張偉興
- 隊伍名稱：漆黑流星小隊2　參加者：馮志堅、劉振輝
- 隊伍名稱：電子二隊　參加者：黃俊傑、偉國良
- 隊伍名稱：星河　參加者：郭、郭健仕
- 隊伍名稱：異星人　參加者：馮遵言、潘雲翔
- 隊伍名稱：自聯　參加者：黃文俊、梁兆麟
- 隊伍名稱：主辦單位B隊
- 隊伍名稱：咸達169小隊　參加者：陳曉雷、何頌海
- 隊伍名稱：走　參加者：張子鍵、頻勤傑
- 隊伍名稱：NEWTYPE　參加者：馬浩生、陳梓君
- 隊伍名稱：RED&WHITE　參加者：KONG CHI SUM、KONG CHI PAK
- 隊伍名稱：天空之城　參加者：魏健銘、鄭業興
- 隊伍名稱：奧干　參加者：WONG CHI MAU、LEE MIU SUM
- 隊伍名稱：新類型0野　參加者：關偉基、關志鏗
- 隊伍名稱：死亡之小隊　參加者：黎滿棠、陳承志
- 缺　席

第二輪

- 隊伍名稱：黑色雙連星隊　參加者：鄒致遠、張偉興
- 隊伍名稱：星河　參加者：郭、郭健仕
- 隊伍名稱：自聯　參加者：黃文俊、梁兆麟
- 隊伍名稱：主辦單位B隊
- 隊伍名稱：走　參加者：張子鍵、頻勤傑
- 隊伍名稱：天空之城　參加者：魏健銘、鄭業興
- 隊伍名稱：奧干　參加者：WONG CHI MAU、LEE MIU SUM
- 隊伍名稱：死亡之小隊　參加者：黎滿棠、陳承志

第三輪

- 隊伍名稱：黑色雙連星隊　參加者：鄒致遠、張偉興
- 隊伍名稱：主辦單位B隊
- 隊伍名稱：走　參加者：張子鍵、頻勤傑
- 隊伍名稱：奧干　參加者：WONG CHI MAU、LEE MIU SUM

勝出

- 隊伍名稱：黑色雙連星隊　參加者：鄒致遠、張偉興
- 隊伍名稱：奧干　參加者：WONG CHI MAU、LEE MIU SUM



準決賽

- 隊伍名稱：電子隊　參加者：朱英新、黃冠衡
- 隊伍名稱：MS08小隊　參加者：何子龍、許鴻偉
- 隊伍名稱：黑色雙連星隊　參加者：鄒致遠、張偉興
- 隊伍名稱：奧干　參加者：WONG CHI MAU、LEE MIU SUM

勝出：

- 隊伍名稱：電子隊　參加者：朱英新、黃冠衡
- 隊伍名稱：黑色雙連星隊　參加者：鄒致遠、張偉興

決賽



◆冠軍得主：黃冠衡、朱英新（左1、左2）；亞軍得主：鄒致遠、張偉興（左3、左4）。

- 隊伍名稱：電子隊　參加者：朱英新、黃冠衡
- 隊伍名稱：黑色雙連星隊　參加者：鄒致遠、張偉興

冠軍：隊伍名稱：電子隊　參加者：朱英新、黃冠衡



分析每場比賽！（第2回）

只要大家利用今期隨書附送的VCD便可欣賞到整個比賽的過程，而筆者更會分析每一場的比賽，看看參賽者到底在什麼地方出錯，與及他們在戰術上的運用。

第一循環

第一戰

隊伍名稱：黑色雙連星隊（自護軍）鄒致遠、張偉興
選用機體：大魔、馬沙專用渣古II
對
隊伍名稱：漆黑流星小隊2（聯邦軍）馮志堅、劉振輝
選用機體：高達、高達

就如筆者上期所說，同樣使用兩部GUNDAM的話，選用者之間的實力必定要相當接近，否則出現的情況就只有兩個，一是很快取得勝利，二是很快輸掉。在比賽的初段，由於GUNDAM不懂得怎樣攻擊不斷逃走的馬沙專用渣古II，導致浪費了不少彈藥，加上對大魔強勁的機動性束手無策，最後更因為兩部GUNDAM同時被擊破而輸掉。

第一循環

第二戰

隊伍名稱：電子二隊（自護軍）黃俊傑、偉國良
選用機體：紅勇士、強人
對
隊伍名稱：星河（聯邦軍）郭／郭健仕
選用機體：高達、GM

單看這些組合，電子二隊應會集中火力來攻擊GUNDAM，就是因GUNDAM沒有注意四周的情況，亦沒有和GM會合作戰，雖然不致被擊破，但所受的傷害亦非輕微。而到了中段時強人與GUNDAM更形成1對1的時候，另一面的紅勇士已將GM擊破，接著GUNDAM亦相繼被擊毀，最後電子二隊因為再次GM擊倒而取得勝利。

第一循環

第三戰

隊伍名稱：異星人（自護軍）馮遵言、潘雲翔
選用機體：紅勇士、馬沙專用魔蟹
對
隊伍名稱：自聯（聯邦軍）黃文俊、梁兆麟
選用機體：高達、GM

整場對戰都是以1對1來進行，兩隊都沒有多大合作性，但吉姆成功牽制紅蟹而算相當不錯了，最後高達連敗2次，異星人出線。

第一循環

第四戰

隊伍名稱：主辦單位B隊（自護軍）
選用機體：強人、紅勇士
對
隊伍名稱：咸達169小隊（聯邦軍）陳曉雷、何頌海
選用機體：高達、GM

一開始主辦單位B隊便集中攻擊高達，經過一輪混戰後，強人和紅勇士先後被擊毀。不過最後因高達卻因連敗2次而令咸達169小隊輸掉。

第一循環

第五戰

隊伍名稱：走（自護軍）張子鍵、頻勤傑
選用機體：強人、紅勇士
對
隊伍名稱：NEWTYPE（聯邦軍）馬浩生、陳梓君
選用機體：高達、GM

起初大家都希望到敵方的背後作偷襲，結果過了一段時間後正式交戰。走隊仍然集中攻擊高達，畫面所見的強人打法較為保守，可是到了後期終於作出主動攻擊，令高達受到嚴重的傷害。最後的結果和上場一樣，高達被擊毀2次而令到走隊取得勝利。

第一循環

第六戰

隊伍名稱：RED&WHITE（自護軍）KONG CHI SUM、KONG CHI PAK
選用機體：強人、紅勇士
對
隊伍名稱：天空之城（聯邦軍）魏健銘、鄭業興
選用機體：高達、GM

今次圍剿高達的戰術可謂徹底地失敗。一開始紅勇士便立即向高達進攻，但因為高達和GM的位置非常接近，所以當高達被攻擊時，GM可立即作出援助。更用一擊必殺法將紅勇士擊毀。其後強人和紅勇士仍然是集中火力攻擊高達，不過高達十分擅長的邊戰邊走的技術，再加上GM成功向紅勇士偷襲，結果天空之城勝出漂亮的一仗。

第一循環

第七戰

隊伍名稱：奧干（自護軍）WONG CHI MAU、LEE MIU SUM
選用機體：雙面蟹、勇士
對
隊伍名稱：新類型0野（聯邦軍）關偉基、關志鏗
選用機體：高達、高達

操縱者很熟悉雙面蟹的用法，高達最初和雙面蟹1對1已是一個錯誤的決定。加上高達應和雙面蟹打埋身戰，可惜以高達現時的階段並沒有足夠的能力擊倒雙面蟹。就算另一面的高達將勇士擊倒亦沒有多大的作為，因為只要兩隻高達被擊毀便會立即輸掉。

第一循環

第八戰

隊伍名稱：死亡之小隊
參加者：黎滿棠、陳承志

由於人數不足，經抽籤後，死亡之小隊自動出線。

第二循環

第一戰

隊伍名稱：黑色雙連星隊（自護軍）鄒致遠、張偉興
選用機體：大魔、馬沙專用渣古II
對
隊伍名稱：電子二隊（聯邦軍）黃俊傑、偉國良
選用機體：高達、高達

整體而言，其實兩隻高達亦不算打得差，亦有合作的意識。但因為使用高達是不能有任何犯錯的，而且黑色雙連星隊所選用的兩機的COST都是較低，所以電子二隊最後亦是無法取勝。

第二循環

第二戰

隊伍名稱：主辦單位B隊（自護軍）
選用機體：強人、紅勇士
對
隊伍名稱：異星人（聯邦軍）馮遵言、潘雲翔
選用機體：高達、GM

主辦單位B隊同樣是集中攻擊高達，而異星人隊中的GM又不能對高達作出援助，最後主辦單位B隊取得勝利。

第二循環

第三戰

隊伍名稱：走（自護軍）張子鍵、頻勤傑
選用機體：強人、紅勇士
對
隊伍名稱：天空之城（聯邦軍）魏健銘、鄭業興
選用機體：高達、GM

今次情況較為特別，強人主動向GM攻擊，並且在短時間內將他擊毀，與強人對戰，最好與他一直保持著2－3個身位，否很容易被他的格鬥技擊中。而另一邊的紅勇士又在差不多時間將高達打敗，這時天空之城隊的形勢非常不妙，最後他們沒法將第一循環的實力發揮出來，結果GM被擊毀，走隊出線。

第二循環

第四戰

隊伍名稱：死亡之小隊（自護軍）黎滿棠、陳承志
選用機體：強人、紅勇士
對
隊伍名稱：奧干（聯邦軍）WONG CHI MAU、LEE MIU SUM
選用機體：高達、高達

一開始時雙方的距離相隔甚遠，輾轉之間雙方同樣到達水底，在水中會令視野變得十分模糊，而紅勇士就是在這種情況下被擊毀，若面對這種情形，最好的方法是走到兩旁，並且以最快的速度飛回地上。

第三循環

第一戰

隊伍名稱：主辦單位B隊（自護軍）
選用機體：強人、紅勇士
對
隊伍名稱：黑色雙連星隊（聯邦軍）鄒致遠、張偉興
選用機體：高達、高達

不要看少貝爾法斯特這版面，凡是選擇這版的一方，落點處必定是在地上，換言之，主辦單位B隊的落點處便在水中，對於選用強人和紅勇士的主辦單位B隊而言是十分不利。結果強人被擊毀一次，而紅勇士亦受到一定程度的傷害。但到了中段時，紅勇士和強人亦削了兩隻高達不少體力，正當以為有勝算時，在這時各方亦同時擊毀自己的伙伴，高達將擊毀高達，而紅勇士就擊毀強人，最終的勝利者是黑色雙連星隊。

第三循環

第二戰

隊伍名稱：走（自護軍）張子鍵、頻勤傑
選用機體：強人、紅勇士
對
隊伍名稱：奧干（聯邦軍）WONG CHI MAU、LEE MIU SUM
選用機體：高達、高達

由於強人最初過份保守，導致紅勇士被扣去不少體力，雖然其後強人在水中成功將高達擊毀，但是兩隻高達最後亦合力把紅勇士再次擊倒，而奧干亦順利進入準決賽。

準決賽

第一戰

隊伍名稱：電子隊（自護軍）朱英新、黃冠衡
選用機體：強人、紅勇士
對
隊伍名稱：MS08小隊（聯邦軍）何子龍、許鴻偉
選用機體：高達、GM

又是選擇貝爾法斯特，今次便輪到聯邦軍的MS了。電子隊趁高達上水的短暫時間，便削去GM大部份的體力，擊倒GM後接著便是高達，大家可細心留意電子隊的技術，這皮你便會覺得他們取勝是理所當然的。

第二戰

隊伍名稱：奧干（自護軍）WONG CHI MAU、LEE MIU SUM
選用機體：雙面蟹、紅勇士
對
隊伍名稱：黑色雙連星隊（聯邦軍）鄒致遠、張偉興
選用機體：高達、高達

一場非常混亂的對戰，奧干的主要戰法是以紅勇士上前，接著雙面蟹在後方作掩護。但最後紅勇士是死在雙面蟹的炮火之下……

決賽

隊伍名稱：電子隊（自護軍）朱英新、黃冠衡
選用機體：強人、紅勇士
對
隊伍名稱：黑色雙連星隊（聯邦軍）鄒致遠、張偉興
選用機體：高達、高達

由於電子隊熟悉爾法斯特這版面的情形，故此黑色雙連星隊並沒有取得任何優勢，經過一輪混戰後，今次高達比賽的冠軍就是電子隊。



GAMEX GAME DATA

發行商/製商	SOFTMAX
遊戲類型	RPG
發售日期	發售中
售價	5800日圓
容量	GD ROM
記憶	40 BLOCKS

對應周邊: VGA BOX、MODEM、KEYBOARD

攻略最終回

text：J.J

雖然自己並不太希望以這種方式完結這份攻略，但因為下期開始GAMEPLAYERS X將會和GAMEPLAYERS PS合拼，很可能再沒有刊登這種二、三線作品的版位了，所以還是避重就輕，最低限度將故事餘下的部份公開，對有追看這份攻略的讀者（到底有沒有的？）有個交待。

斯倫與費迪勒在黎明的決鬥中，斯倫雖然堂堂正正的打敗了費迪勒，但卻沒有如他之前所說的取下費迪勒的性命，因為斯倫發現費迪勒與卓沙尼不同，做事光明磊落，然而當他回到營地時，迎接他的竟然是費迪勒的死訊……

在費迪勒的家邸內，卓沙尼將費迪勒被殺的消息告知美茜迪絲及古莉絲，美茜迪絲登時傷心欲絕，古莉絲則跑了出去，面對哭不成聲的女兒，卓沙尼只是默默地放了一杯紅酒在桌上後離開。

過了不久，斯倫收到了一封由美茜迪絲寫給他的信，這時若選擇「不去不可（行かなければならない）」，斯倫便會決定去和美茜迪絲見面，雖然古蘭捷比等人前來勸告斯倫這絕對是個陷阱，但斯倫覺得即使有任何理由亦無法阻止他要見美茜迪絲的決定（這時若選擇改變心意選其他女角的話，故事雖然不會發展成下文所述的最悲慘結局，但故事的完整性將大大降低）。

斯倫來到隆安鎮上費迪勒的大屋中，這時屋內只有美茜迪絲一人，她穿上了一套黑色的喪服。對於費迪勒的死，她看來無法原諒斯倫，斯倫為了作出補償，雖然明知桌上的紅酒有毒亦喝了下去，當他倒在地上後，美茜迪絲才發現自己一直都在被人利用。

「是誰告訴你費迪勒的死訊的！？」

察覺到自己的愚蠢後，美茜迪絲亦拿起那杯有毒的紅酒喝了下去，然而臨死前，美茜迪絲說出了一個天大的秘密。

「古莉絲芝娜，那是你的……孩子……」

依靠迪蒙斯的力量，身中劇毒的斯倫勉強地爬了起身，這時他的腦海中只有復仇及殺意，但卓沙尼為他預備的毒酒令他寸步難行。事先埋伏的傑斯魯士兵們看準機會一湧而上，就在這危急關頭，絲柏娜、卡娜及安絲美蘭突然出現，原來她們因為擔心斯倫會中了敵人的圈套而來，可惜仍是來遲一步。

斯倫在三人的保護下嘗試逃出隆安，但東面和南面的出口早已被封鎖，正當以為可以從西面的出口逃脫時，卻遇上當日陷害斯倫的另一人、現在已貴為帝國學術院長的伊格烈特（イスカリオット），他率領大批士兵要將斯倫置之死地，絲柏娜眼見這樣下去只有全軍覆沒，於是叫卡娜與安絲美蘭先帶斯倫到安全的地方，自己一個人留下來對付敵人。當確定卡娜與安絲美蘭已經逃出隆安後，她衝上去想和伊格烈特拼個同歸於盡，卻在無數的槍聲下犧牲了（雖然有點不人道，但還是事先解除她身上的所有裝備吧）……

另一方面，逃出隆安後的卡娜與安絲美蘭遇上奇傑荷斯特，在他的協助下逃到森林裡較安全的地方後，他便好像平常那樣默默的離開……

斯倫殺害善良的隆安領主費迪勒這個消息，很快就在各地散播出去，就連錫菲路鷹之中亦開始出現斯倫是否應繼續留下的言論，特別是米迪斯與烈德魯的反應最大。

「錫菲路鷹會被人說是殺死費迪勒的幫兇的！」

然而，古蘭捷比卻對於費迪勒是否真的被斯倫所殺存有疑問。

「由你那樣優秀的人材口中說出那種

說話實在是令人遺憾的事。」

這時艾絲汀出現，她走到米迪斯身邊支持他的論點，而米迪斯似乎已被她迷得神智不清，同時亦逃不過伊莎貝的雙眼。

「我亦同意米迪斯隊長的意見，再者我已經沒有時間了。」

這時斯倫出現。他雖然得到安絲美蘭的醫治而表面上康復了，但卻沒有辦法根治潛伏在體內的劇毒，身體亦漸漸被這劇毒侵蝕。

意想不到地，伊莎貝答應代替與斯倫等人一起出戰，於是她代替了絲柏娜的位置、開始向傑斯魯大聖堂出發，並在大聖堂的盡頭遇上變成魔物的伊格烈特！若有需要的話，可在進入聖堂前向大門外的司祭購買道具，反正可以用錢的機會已經不多。

擊敗伊格烈特後，斯倫等人為了追擊卓沙尼而開始向古代湖底迷宮進發，第一步是需要橫越杜利斯（トゥリシス）砂漠，這時只要一直向右前進，不久便可在砂漠的盡頭發現綠洲，接著再進入洞窟之中，利用轉移點前往水中都市。

到達水中都市時，奇傑荷斯特再次出現，他這次前來是通知斯倫古莉絲自願成為破壞神復活的接觸媒體，跟著他便會代替伊莎貝加入隊伍之中，這時在玻璃迷宮內的青蛙道具店是遊戲中最後的道具店，由於故事還有一段時間才會完結，所以這時務必將所有資金購入有用的道具，其中可提高XP值的「活性劑」是首選，盡量的買吧。

然而，當來到玻璃迷宮的盡頭時，雖然是找到了卓沙尼，但同時亦發現倒地不起的米迪斯與已經死了的烈德魯，這時艾絲汀出現，原來她是卓沙尼那邊的人……正當DIABLO向米迪斯放出魔法打算殺掉他時，斯倫衝前擋住了這一擊，而他亦終於讓米迪斯知道自己是他當日那個救命恩人……

米迪斯知道了真相後大為內疚，就這樣離開了……

至於DIABLO亦深知除了13暗黑神外沒有人可抵擋自己的攻擊，馬上便察覺到斯倫體內迪蒙斯的力量，更表示尤特斯亞Yustacia（ユスタシア）亦只是在他的計劃中一個被利用的角色。

斯倫等人接著便開始和DIABLO交戰，但因為古莉絲在DIABLO的體內，令他無法施以致命的一擊，安絲美蘭見狀決定犧牲自己的性命，終於令古莉絲從DIABLO體內吐出來，戰鬥亦再度展開，但這時因為隊伍只會剩下三人，加上失去的是原本負責回復的安絲美蘭，若沒有事先為另一位同伴準備可使用回復魔法的道具或帶備足夠的回復道具，這一戰將會變得極為辛苦。

幾經辛苦，斯倫等人終於擊敗DIABLO，但安絲美蘭卻因此而犧牲了，而且古莉絲雖然獲救，但似乎亦沒有可能支持到回到地面。

「迪蒙斯！將你的生命交給那孩子吧！！」

由於斯倫的犧牲，古莉絲總算保住了性命，但斯倫卻當場倒地不起了。

眼見水中都市開始崩潰，奇傑荷斯特催促卡娜快點離開，但她卻表示希望能永遠留在斯倫身邊而拒絕了離開，荷斯特只好抱著古莉絲逃出水中都市，成功回到綠洲之上，這時古莉絲醒來，發現自己仍生存之餘，更發現了荷斯特的秘密，原來他就是古蘭捷比！

這一戰會令斯倫在內的所有主要角色全部死清，但因為裝備不足是沒有可能和DIABLO交戰的，所以必須想辦法保留一些最強的裝備留待餘下的故事中使用……但對沒有準備的人來說，很有可能已在這一戰中失去所有最強裝備……

古蘭捷比與古莉絲為了重建錫菲路鷹，開始前往找尋米迪斯隊長，特別是古莉絲明白自己是因斯倫而得以活下去，因此使命感更重，兩人最後在隆安的酒吧中找到了米迪斯及伊莎貝，米迪斯對於斯倫的死覺得是自己的責任而借酒消愁，幸好在古蘭捷比及古莉絲的呼喚下，最後亦決定重投錫菲路鷹，更發誓要收拾卓沙尼。

這時候，從水中都市逃出來的卓沙尼與麥卡比一起來到比霍斯公國，尋求蒙錫魯2世的援助……

在錫菲路鷹的會議室內，殘存的成員正從古蘭捷比口中了解現時最新的局勢。

「受到卓沙尼樞機卿的要求，比霍斯軍再度投入了1級魔裝機地魔神（アース・カノン）。」

形勢對錫菲路鷹來說可謂壓倒性的不利，而且以斯倫為首，卡娜、絲柏娜、安絲美蘭及烈德魯等多位高手都已先後喪命，於是古蘭捷比下了一個大膽的決定，那就是以餘下的人直接攻向敵人的根據地安迪哥亞山峰（アンティコア）。

這時古蘭捷比將奔龍國秘密開發中的超強劍「アルマダ」交了給米迪斯，雖然古蘭捷比沒有表明為何會擁有那劍，但這已經並非是他第一次提供奔龍國的武器及錫菲路鷹的成員……

來到安迪哥亞山峰後，眾人開始與地魔神交鋒，駕駛這魔神的是比霍斯的嘉妮露（カトリーヌ），這次已經是第3次和她交手，雖然古莉絲等人在惡戰之中獲勝，但地魔神卻開始失控，正當大家感到無計可施時，古蘭捷比終於展示他的真正身份，紅髮的他駕駛著另一部魔裝機，開始與地魔神交戰，卓沙尼與麥卡比目睹這情景後已經無法掩飾內心的驚慌，因為後來出現的魔裝機是奔龍國所用的類型，這亦即是意味道奔龍國會介入這場戰鬥。

麥卡比勸卓沙尼先行撤退以捲土重來，但卓沙尼卻不肯接受眼前的事實，這時古莉絲、米迪斯及伊莎貝三人來到，最後之戰終於開始，面對得到破壞神力量而變成醜惡怪物的卓沙尼，由於只有三人參戰，大家應利用米迪斯的「地脈天霸山」為攻擊主力（關鍵是利用活性劑加速XP的上升），其餘兩人主力回復，雖然不可算得上輕鬆，但這應該會是較可靠的戰法。

後記……

雖然連續殺人劇式的RPG在下亦玩過不少，但印象中像「西風狂詩曲」那樣連主角亦可能死掉的故事倒應該是第一次……整個遊戲雖然開始時節奏較為散漫，但到後段就的確頗為精彩，只是系統上有不少美中不足之處，例如是戰鬥太花時間、太多無謂的道具、戰鬥時人物被背影覆蓋而看不清楚等等，不過大家不要忘記這本來是一個韓國製的遊戲，和日本比較，韓國製作電腦遊戲的歷史仍十分短，所以西風狂詩曲的水準來說已經算是十分不錯，希望日後會有更多出色的韓國遊戲製成中文或日文版本，令我們有更多機會可以接觸吧。

GAMEX GAME DATA	
發行商／製造商	SEGA/Overworks
遊戲類型	AVG+SLG
發售日期	3月22日
售價	初回限定版售9800日圓；普通版售7800日圓
容量	GD ROM 三片
記憶	11 Blocks

對應周邊：震動器

TEXT: 綿羊大王



櫻大戰 3 ～巴里在燃燒嗎～



第十話 ～神離去後～

一、和平

巴黎聖母院一役，巴黎每一個人都認為是天災產生的大地震。當中，知情的與不知情的，都深信接下來是如常的繁華日子。les Chattes Nories上下，各位也相信可以放下戰袍與光武，重度寧靜日子。

脫離怪人威脅，巴黎全市洋溢快樂和平氣氛，每個人都重新陶醉在花都生活，美夢每天。唯獨是大神，自擊倒華馬以後，他像是受詛咒般，惡夢次數愈趨頻繁，夢到的永遠是同一個夢境…

同樣是詭異的空間，亦是先前的孩童小丑，大神驚恐的…是他挾持著五位女性…巴里華擊團各位安詳地睡著，雖大神喊破，但亦是徒然…

大神：「怎麼了，各位！聽不到我的聲音嗎？」

「不會聽到啊…」

小丑微笑地告訴大神，像巴里華擊團是他的扯線木偶般…

大神怒怒質問：「混蛋！對進們幹了什麼！」

沒理會，小丑只天真地問大：「我問你…你的敵人是什麼？」

大神：「我的敵人…是危害巴黎和平的得有有事物！所以我們要和怪人戰鬥！」

小丑：「如何你敵人是危害巴黎者，這些少女不是你的同伴…」「因為…這群少女流有跟你作戰的怪們同一樣的血…」

大神：「什，什麼！是怎麼一回事？」

小丑平靜地回答：「那是…從古時延續的巴黎族之血…」「你一定要戰鬥…作為承續巴黎族者之血…那是你的使命…」

大神：「等等！巴黎，跟大家有何關係！答我！」

過度激憤下，大神再度於深宵清醒。已不是首次惡夢，但大神苦思下始終沒有頭緒，多想也沒有辦法，只好忍耐，盼望不是不祥之兆，，期望一段日子後會有好轉。

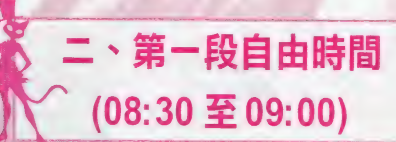
翠日早上，大神醒來已是八時多，離工作尚有一些時







間，大神便往街上逛逛。



二、第一段自由時間 (08:30 至 09:00)

帝國華擊團

地點：大神家〔大神のアパート〕

大神致電往帝國華擊團，看看織姬與靈鈴是否到步，接電的正是靈鈴。
主畫面上，靈鈴在自己的房間內：「有什麼事，隊長？我們已收到通訊，報告巴黎已和平。」
織姬也從房間通訊：「靈鈴！中尉有通訊來啊！」
靈鈴：「呀，我知道！」
織姬：「不會吧！但是，靈鈴竟然開玩笑，好吃驚！」
織姬那樣推斷，大神不知如何反應，吞吞吐吐跟織姬打招呼：「嗯，嗯…織姬。」
看到大神，織姬有點失措：「中，中尉在？為什麼？」
靈鈴：「從巴黎通訊。理由簡單。」
織姬忸妮地：「我不是要聽那個！」「中尉，是想見我通訊到來嗎？」
大神：無影響

選擇	中譯
もういちど會いたくてね。	想再看看你們呢。
お禮が言いたくてね。	想向你們道謝呢。
巴里華事團に入って欲しくてね。	想妳們加入巴里華擊團呢。
Time Over	—

織姬：「是想再看看我吧！」
靈鈴突然加插一句：「…隊長沒說過只想過你。」
織姬：「不要太在意啊！靈鈴真重心眼呢。」
帝擊各位也接到消息，先後來電，場面非常混亂。
堇：「中尉，聽到了。你在最後之戰中大顯身手呢。」
完奈：「成了！隊長！織姬與靈鈴告訴我了！我多想一起戰鬥啊！」
被礙著，堇又再始與完奈吵嘴。
堇：「完奈…中尉正與我談話啊。」
完奈：「麻煩…不要囉囉唆唆的。這王八女人！」
瑪莉亞如舊担止：「兩位，不許在隊長面前吵架。」
「隊長…辛苦了。這樣，巴黎便回復和平呢。」
紅蘭：「喲呵，大神！我的光武F2，像幫了很大忙呢。」
瑪莉亞：「為她們展開特訓也有價值。她們出色地成長了。」
被喧賓奪主，織姬為之不悅。
織姬：「呀！什麼啊！中尉在與我對話啊！」
各位沒有理會：「啦，大神！送我製造的「超宴會仔」給你好嗎？熱鬧一番吧！」
織姬轉為生氣：「囉唆！中尉，想想辦法啊！」
靈鈴：「…織姬也不要獨佔隊長。隊長是大家的隊長。」
但今次卻是艾莉卡和櫻：「是了，是了！哥哥，知道嗎？艾莉絲呢，與靈鈴…每天都祈求讓哥哥勝利啊！呢，靈鈴！」」
靈鈴：「…嗯。因為…我也…擔心…隊長小」
櫻：「…大神。真的辛苦了。巴黎的任及完結了呢。」
電波轉趨不隱定。
櫻：「…我為大神打掃房間，等你回來…我等你…到任何時候…那…請大神…快…回來…大帝國劇場呢…」
通訊中斷，大神繼續行動。

艾莉卡

地點：大堂〔ロビー〕

大堂內，大神遇上艾莉卡。
艾莉卡：「呀，大神。早晨！」「說上來…未曾招待大神到我的房間呢。何時都行，請來遊玩吧。」「係！那，待會兒見！」

地點：艾莉卡的房間〔エリカの部屋〕

大神應諾往艾莉卡的房間，艾莉卡請大神進內。
艾莉卡：「想起來，大神是首次來呢。」
大神：「嗯，除幫忙那一次外。」「來，請。請隨便看看呢。」

Click Mode



祭台 x 2

大神看著艾莉卡舊有的祭台：「艾莉卡也有帶祭台來呢。」
艾莉卡：「係，離開修道院時，洛尼神父讓也帶來的。」「還有，他給我這畫啊。是我喜歡的聖母圖畫。」「表情溫柔，我也想成為這樣的母親，我那麼想。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
エリカくんならなれるよ。	艾莉卡一定行啊。	↑↑
それは……無理だろう。	那…無可能吧。	↓↓
君は俺の聖母さまだよ。	你是我的聖母啊。	—
Time Over	—	—

艾莉卡很憂心，焦急得要哭：「我不行嗎…已很努力了…」
大神鼓勵艾莉卡，艾莉卡笑顏逐開：「多謝大神，我回復一點兒信心了。」

桌子 x 2

艾莉卡
↑

艾莉卡：「我會在那桌子寫日記和信啊。」「呀，是了！見是大神，可看看我的日記啊。」「不只記載每天吃了什麼食物啊，因為我成長了，所以日記也強化了，還寫了對食物的感想呢。」
大神表示沉默…

電掣 x 2

艾莉卡：「大神，怎麼了？看著牆壁的。」「那個？是什麼電掣？我也不知道啊，沒有碰過。」「在接收房間的時候，格嵐說觸碰便要辭職。」「大神，要碰嗎？」
大神：

Nomrmal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	僧
さわってみる。	摸摸看。	—	↓↓
Time Over	—	—	↑

如不觸碰電掣：

艾莉卡稱讚大神：「果然是大神，意志力很強呢。如是我，差不多要碰下去了，要小心呢。」

如觸碰電掣：

僧組長憤怒地空揮著鐵鉗，怒問誰觸碰了電掣。
僧：「艾莉卡，你碰了電掣嗎！」
艾莉卡辯護：「呀！碰，碰的是大神啊。」
僧：「隊長！機庫突然停電了！沒有在工作還好…如果發生意外怎麼辦！」
大神趕忙道歉，僧教訓大神後再回去工作。
僧：「和平後也不要放鬆！知道嗎！」
艾莉卡終於知道那是機庫的電掣：「下…嚇我一驚呢。那電掣，原來用來召喚僧組長。」
大神：「不…不是。」

箱 x 2

艾莉卡：「那箱子…是搬屋時的行李，關上後，怎樣也打不開。」

離去 x 2

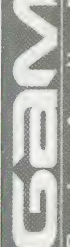
大神離去，艾莉卡：「是嗎，要離去嗎？我也出外去，那麼，再見大神。」

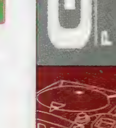
地點：迪拓魯廣場〔テルトル廣場〕

廣場上，罕有地，艾莉卡、歌莉歌和洛庇莉亞正集合在一起。
艾莉卡：「好癘害啊，大神！洛庇莉亞可以在一瞬間令錢幣消失！」「大神也想看看吧！呢，洛庇莉亞，請變走這金幣！」
洛庇莉亞樂意奉陪：「好啊…那麼…看著…」「來…」
洛庇莉亞將錢幣放上手掌，掌心運起火炎，錢幣隨即消失。
艾莉卡看得樂此不彼：「大神，歌莉歌！看，看到嗎？錢在火炎中消失了。」
但擅長把戲的歌莉歌始終不相信：「呢，一郎…艾莉卡她，被洛庇莉亞騙了錢幣。」「我認為洛庇莉亞的手腕有古怪…但我不太知道。」
大神馬上指斥：「洛庇莉亞，錢幣要還給艾莉卡啊。」
洛庇莉亞：「消失了的物回不會回來啊。我與你的把戲不同。」「讓你再看一次…看看是否把戲。那，來了。」
洛庇莉亞再一次表演。
大神：

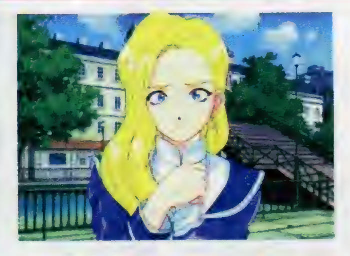
Timing LIPS

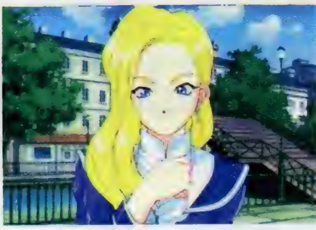
選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌	洛庇莉亞
手の平を見せるんだ！	讓我看妳手掌！	—	—	↓
腕を見せるんだ!	讓我看妳腕！	↑	↑	↑
(中途選擇) 手の平を見せるんだ!	讓我看妳手掌！	—	↓	↓
(中途選擇) 腕を見せるんだ!	讓我看妳腕！	—	↓	↓
Time Over	—	—	—	—











大神抓著洛庇莉亞的手腕，洛庇莉亞掉下很多錢幣，她果然在騙艾莉卡。
洛庇莉亞稱讚大神：「果然眼利。釋穿這詐術的，你是第二個。」「來，艾莉卡…錢還你。是我還好，不要被其他傢伙騙啊。」
艾莉卡：「洛庇莉亞庸害，大神也很厲害呢。」
歌莉歌：「一郎，有兩下子！我完全被火焰蒙騙了。」
洛庇莉亞：「…到此為止。如再想欣類表演，跟著我。」
艾莉卡慌忙跟隨洛庇莉亞：「係係係！跟著妳！」
歌莉歌也只得照顧艾莉卡：「不行啊，艾莉卡。又再會被騙財啊。不用一郎了，我會照料艾莉卡。」
各位先後離去，大神也繼續行動。

姬絲莉

地點：水邊之橋

橋上，姬絲莉靜望著河中心。
姬絲莉：「嗯…今天很想散步呢。」「呀，隊長…直至現在為止，像是未曾有戰鬥一樣般，都是和平的早上。」指著遠處「看，那個…情侶們也在愉快地散步。」
姬絲莉突然滿臉通紅，輕聲地：「呀，隊長…可能我們也和他們一般…」「那…說，說不定也被看作是情侶。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
ああ,そうだな。	呀，是呢。	↑↑
そんなわけないよ。	沒有那回事啊。	↓
俺たち,戀人じゃなかったっけ。	我們不就是情侶嗎？	↑↑
Time Over	—	—

大神也稱是，姬絲莉更難為情，也很歡悅。
姬絲莉：「閣，閣下真認為那樣嗎？」「沒，沒有什麼。被當作是情侶…那冇辦法呢…」「那麼…像情侶般，再散步一會…好嗎？」
大神與姬絲莉漫步好一會，附近的人逐漸增多。
「嗯…差不多…人多了。看啊…情侶們回去了。情侶時間看似完結…我們也離去吧。」「剛才的…是我們兩位的把戲…不過…沒有虛偽啊。」
姬絲莉滿足地離，大神也繼續行動。

地點：公園

公園內，姬絲莉和花火在河邊散步，遇上一些小麻煩。
姬絲莉：「閣下嗎…來得好。可以幫我嗎？」
花火：「拜託，大神。為那孩子…可以幫忙嗎？」
一旁的小孩也請求大神：「姐姐們…說幫我拾回掉到河川的帽子…」
花火：「所以…姬絲莉說要踏進河裡…」
姬絲莉：「只是我弄污的衣服吧…那孩子的帽子比較重要。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	花火
手を伸して取る。	伸手去取。	↑↑	↑
川の中に入って取る。	下河去取。	↑	↑↑
Time Over	—	↓↓	—

最後，由於距離太遠，大神還是要下河去取回帽子，小孩歡天喜地離去，姬絲莉和花火十分感激。
花火：「令大神這樣濕透，對不起。」
姬絲莉：「換取到那小孩的笑容啊，很化算吧。」「那…我們離去了，閣下怎樣？」
大神也離去，繼續行動。

歌莉歌

地點：馬戲團

帳幕內，歌莉歌在照料動物。
歌莉歌：「呀，早晨，一郎！怎麼了，這樣早的？」「我呢…在回憶往事。我在馬戲團去過很多地方…也遇上很多了。給我午飯的…給我花朵的…給我打起精神的…各位，在幹什麼呢？會記得我吧？」
大神

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
いい人に會えたんだね。	遇上很多好人呢。	↑
コクリコを思い出してるよ。	在想著歌莉歌啊。	↑↑
コクリコのこと,忘れてるよ。	已忘了歌莉歌啊。	↓↓
Time Over	—	—

歌莉歌：「無論相隔多遠，只要回憶相同，與一起沒有分別呢。即使我被忘了也好…我絕對不會忘記啊。因為，遇上大家的事，是我一生中的寶物。」
這時，團員告訴有好多了來信給歌莉歌，那些正是曾經歌莉歌的朋友。
歌莉歌：「什麼，我去一躺。」
馬戲團外，看到多不勝數的來信，歌莉歌很吃驚：「嘩！好多啊！怎麼了？」
團員：「什麼啊。今天是你的生日吧。恭喜妳，歌莉歌。」
歌莉歌：「那，換言之…全部都是給我的生日卡？」大家也沒有忘記歌莉歌，歌莉歌十分高興：「嗯…我好高興。大家也記得我！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
誕生日おめでとう。	生日快樂。	—
何歲になったんだい?	歌莉歌幾多歲？	↑
思い出はつながっていたね。	回憶連繫著呢。	↑↑
Time Over	—	—

歌莉歌好感動，眼角帶有淚光：「回憶果然連繫著呢。我…要回信給大家。」「呀，我沒有信封，要去買！那麼，一郎！待會兒見呢！」

地點：迪拓雷廣場

詳見艾莉卡一表。

洛庇莉亞

地點：市區酒吧［バー］

酒吧外，酒保看見大神，馬上找他幫忙。
酒保：「洛庇莉亞那傢伙喝醉了，起不來。對不起，可以想個辦法嗎？」
大神走進酒吧，洛庇莉亞伏在水吧上，一動不動，睡得好甜。
酒保忠告：「這傢伙的睡相很差，不慎吵醒她，店會被燒掉啊。」
大神開始行動，謹慎地想辦法讓洛庇莉亞睡來。
洛庇莉亞在發夢話，她似乎夢到艾莉卡：「怎麼…有兩個艾莉卡…」
大神：

Double LIPS 1

選擇	中譯	洛庇莉亞
休をゆする。	搖晃洛庇莉亞。	↑
髮をなでる。	撫摸頭髮。	↓
聲をかける。	向洛庇莉亞掛聲。	↑
Time Over	—	↓

Double LIPS 2

選擇	中譯	洛庇莉亞
水をかける。	向洛庇莉亞潑水。	↑
くすぐる。	搔癢洛庇莉亞。	↑
頭をたたく。	拍打洛庇莉亞的頭。	↓
Time Over	—	↓

Double LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
(中途消失)無難に起こす。	不經意弄醒洛庇莉亞。	↓
(中途出現)たたき起こす。	拍醒洛庇莉亞。	↓
(中途出現)靜かに起こす。	靜靜叫醒洛庇莉亞。	↑
(中途出現，只限之前兩個選項都 Time Over 時出現)エリカのモノマネで起こす。	模彷艾莉卡般叫醒洛庇莉亞。	↑↑
Time Over	—	↓

選項全對

成功弄醒洛庇莉亞

任何一個錯誤選項

觸怒洛庇莉亞

大神騷擾下，洛庇莉亞醒來，無意識中運起力量轟了一記，幸沒有大礙。
洛庇莉亞：「下…是夢嗎…得救了。差一點便要被艾莉卡…很怪的夢…」「嘿，我的睡相很差，醒來，你可要付出相當代價，記著吧。那…我走了。」
洛庇莉亞沒有生怒，大神也舒了一口氣，繼續行動。

地點：迪拓雷廣場

詳見艾莉卡一表。

花火

地點：花火的房間

大神往寶美家探望花火，花火請大神進內。
房間內，
花火：「那…大神。我剛剛在弄茶…如果可以…一起喝…好嗎？」「這茶…雖然是同一類…不過，我感到今天的茶比平日時可口…不可思議呢…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
平和になったからだよ。	因為已經和平啊。	↑
俺と飲んでいるからじゃないか。	因為與我一起喝嗎？	↑↑
新茶……だからかい?	因為…是新茶嗎？	—
Time Over	—	↓

花火：「…大神，真和平呢。」
大神用過茶，於是離去。
花火：「那大神，再見。」

地點：公園

詳見姬絲莉一表。



莎兒

地點：賣店

賣店內，莎兒歡迎大神光臨。

如之前有買齊每一張照片：

莎兒：「呀，大神！來得好呢！」「今天！報答每次也買照片的大神，有個特別消息！紀念巴黎回復和平，我造了一些特別照片，特別送一張給大神。請細心選吧。」

莎兒拿出六款照片，每走隊員各一，而莎兒和美露亦有一張合照。

大神選定後，莎兒轉個話題：「呢呢，大神。巴黎回復和平，今次一起來個宴會吧！我會親手製作蛋糕啊！」「要造什麼糖果呢…我…想…大神幫忙呢。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒
味見ぐらいなら……	如果只是試味……	—
なんでも手伝よ。	什麼也幫忙啊。	↑↑
ケーキづくりはちょっと……	製蛋糕有點兒…	↓
Time Over	—	—

莎兒：「大神，試味可不行啊。無問題的，我會好好教導你。那我今個星期會去買材料，拜託你幫忙呢。」莎兒再問：「那…還有，大神。今晚…你有約會嗎？」

大神：「沒有啊，怎麼了？」

莎兒：「哈哈哈哈！那好了。請慢走。」

美露

地點：秘書室

秘書室，美露像是很疲倦似的。

美露打著瞌睡：「呀嗯…大神，早晨…」

選擇	中譯
メルと話をする。	與美露對話。
自分の評判を聞く。	打聽自己的聲譽。
立ち去る。	離去。

如與美露對話：

大神：「美露，妳昨晚沒睡覺嗎？」

美露：「係…各位努力至今，我想送禮物給大家…」「我，擅長刺繡，手織的手巾…這個好嗎…怎麼樣呢？」「於是，從昨天黃昏起，我便開始刺繡，沉醉著…」

大神：「所以便徹夜的…」

美露：「是啊…因為想盡早將手巾送給各位…」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
みんな,すごくよろこぶよ。	各位會好開心啊。	↑↑
俺のもあるのかい。	也有我的嗎？	↑↑
……俺も手伝おうか。	……我也幫忙吧？	↑
Time Over	—	—

大神過獎，美露很害羞，歉遜地辯道：「不，不是…我只是…想將感謝化成表現…」「於是…如果大家開心…我也…高興。」「嗯，大神也想要？從未試過為男仕刺繡，要怎麼樣呢…大神，我會努力。」

大神道別，美露忽然問及大神。

美露：「那，那…大神。今晚…」

大神：「？怎麼了？」

美露欲言又止：「不，不…沒有什麼，祝你有美好的一天…」

格嵐

地點：主管室［支配人室］

大神找格嵐有用，美露先請示格嵐，再請大神進入主管室。

格嵐：早晨，大神。斯迪島一役你幹得很出色，我衷心感謝。」

大神：「才多得大家啊。」

格嵐屏起氣息，有事相告：「呀…是呢。不過，大神…我有點不安。感覺…像是，雖然沒有任何理由…還未完結啊…我那樣認為…」

大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	格嵐
考えすぎですよ。	妳想太多啊。	↓
……俺もそう思います。	……我也那麼想。	↑
(中途出現)不思議なピエロをご存知ですか?	你知曉一位不可思議的小丑嗎？	↑
Time Over	—	—

格嵐：「…我的第六感對壞事尤其敏感。嗯，你夢到一個不可思議的小丑？關於每個，我會慎重調查。大神，你也不要鬆懈啊。歸根究底，畢竟是戰鬥之後，你也好好滋潤身心吧。如果再有戰鬥，又得再工作呢。」

又問大神：「呀，大神，今晚，你有約會嗎？」大神詢問何事，但格嵐卻隱晦地回答：「不，沒有什麼啊。」

大神於是也繼續行動。

僧

地點：機庫［格納庫］

機庫內，僧在維修。

僧很疲勞，在打瞌睡：「呀嗯…隊長嗎…朝早有什麼事？」

大神嗅嗅僧，他滿身酒氣，僧理所當然地回答：「當然！勝利後就飲。這是維修班的鐵則啊。」

交談中，旁邊的組員向大神求助。

組員：「大神隊長…救命啊。這樣子…維修班會破滅啊…」「奉陪組長喝酒，已經有28名組員倒地了…被爛醉的組長毒打，又有15名組員倒地…餘下的，包括我，只剩下僅僅4人。救…救命，大神隊長！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	僧
ジャンから酒を取り上げる。	取過僧的酒。	—
ジャンを氣絕させる。	擊暈僧。	↑
……とりあえず,見捨てる。	……總之，放棄他。	↓
Time Over	—	—

僧大發雷霆：「什麼，傢伙們！想反抗我嗎！隊長也想來嗎！」

僧四處追打組員，混亂，大神亦無倖免，慌忙離去，繼續行動。

迫水 典通

地點：日本大使館

大使館內，大神來訪，

迫水向大神問好：「呀，早晨。怎麼了，這樣清早？是呢…上一次戰鬥，辛苦了。回復和平後的巴黎怎麼樣？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
笑顔であふれていましたよ。	充滿笑容啊。	↑
いつもと變わりませんだでした。	與平時沒兩様。	—
Time Over	—	—

迫水：「總言之和平就好了。再沒有戰鬥，現在好好休息吧。」

大神別過迫水，繼續自由行動。

艾朗 警官

地點：警察署

警署前的依然是艾朗警官。

艾朗心情手來很暢快，神情很歡悅：「呀，大神，這麼早，在散步嗎？」「大神，聽我說啊。之前，巴黎全市有頒布疏散命令吧。」「那時候呢…巴黎有部份市民協助我們。因此…像趁火打劫般的犯罪一宗也沒有發生啊。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾朗
すばらしいことですよ。	很出色啊。	↑
警官の努力のたまものですよ。	是艾朗警官努力的回報。	↑↑
つい出來心で……	不禁起了歹念……	↓
Time Over	—	—

中途有警員召見警官。警官離去，大神也繼續行動。

德露管家

地點：寶美家［ブルーメール邸玄關］

經過寶美家正門前，大神遇上德露。

閒逛了一會，大神感到有點兒餓，便走到茶座用早點，恰巧遇上副隊長。

德露：「係，早晨……大神，我有事問你。名為巴里華擊團一團人中，有當家(指姬絲莉)的份兒，我聽過那樣的伝聞。」「…即使跟當家打聽，她不否定也不承認。大神，答我。當家身任巴里華擊團嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	德露
實は……そうです。	其實…是。	—
……ちがいますよ。	……不是啊。	↑
グリシーヌに聞いたらどうです?	不如問姬絲莉吧？	—
Time Over	—	—

德露：「當家不告訴我。即是…我不知道也好。作為女傭，我在屋敷女作，那是我的榮耀。大神…質問你對不起。我還有工作，要回去屋敷。那麼，再見。」

洛尼神父

地點：教會

教會內，洛尼神父已重新掌握教會的正常運作。

洛尼：「哦，大神。早晨，係。」

教會的小孩也跟洛尼叫早，但不慎摔了一絞，洛尼馬上扶起小孩子。

洛尼：「係，給你糖果，別哭了。」

小孩離去，洛尼續跟大神傾談。

洛尼：「…小孩子的笑容最重要呢。今次災害甚微，太好了…已不再想讓小孩體驗那可怕的經歷呢。」

大神：

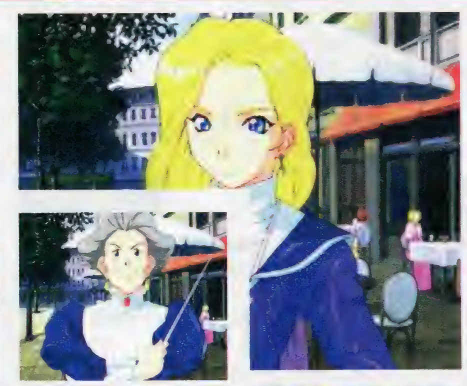
Normal LIPS

選擇	中譯	洛尼
俺が子どもを守りますよ。	我會保護小孩子啊。	↑
もう,大丈夫ですよ。	已經無事啊。	—
これも試練ですよ。	這已是試練啊。	—
Time Over	—	—

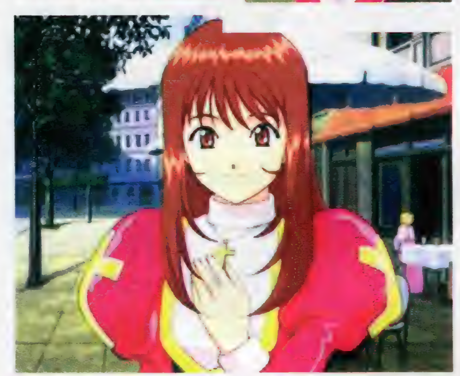
洛尼：「大神，為保護小孩子的笑容…請幫助我們呢。我認為小孩子的笑容是這世上最神聖的事物。想起來…艾莉卡周圍總有孩子們在歡笑。比起我…可能艾莉卡還比較正確。」「…差不多是禮拜的時間…失禮了。」

洛尼別過，大神再繼續行動。













三、了解

閒逛了一會兒，大神感到有一點兒餓，便到茶座去，準備用早點，碰巧遇上副隊長。

如副隊長是艾莉卡：

大神走未茶座，還未座下，且聽見後邊車聲隆隆。往後望去，只見到艾莉卡拉著一架巨大的人力車到來，擦著汗，遙遙著大神的家停了下看，似到達目的地般，大神心知不好…

艾莉卡：「呀，大神！你來迎接我嗎？艾莉卡好感激！」

大神：「艾莉卡，你來幹什麼？」

艾莉卡：「不是決定了嗎！往大神的房子去啊。」「係，是啊。愛的告白後，當然要住在同一屋簷下。」「…所以嘛，我遷出自己的房間走來。」

大神指著人力車，已知道答案：「那，這些貨物是！你房的行李！」

艾莉卡：「好重呢。不過，有愛不成問題啊。」「係，是啊。那些將會變成我和大神的貨物呢。」

艾莉卡擅自搬來，大神知道事態不好，忙向艾莉卡解釋：「…我雖任命你成為副隊長。不過，也不用突然間一起居住吧？」

艾莉卡堅持：「不，須一起生活啊。大神不用擔心，無問題啊。」

大神先拉艾莉卡往茶座細說，艾莉卡用著早點之時，大神斷然拒絕：「艾莉卡，你回走les Chattes Nories吧。」拒絕下，艾莉卡撅著嘴，嗚咽著，顯然想哭。大神不知如何打算。

艾莉卡：「泣…泣…」

頓了一會，怎知艾莉卡忽然又說話：「嘩，好美味！果然，這商店的牛角包最美味！不單止！還有……」

剛才艾莉卡只是在嘴嚼…沒聽見大神的說話…

艾莉卡：「係，大神，什麼？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
一緒に暮すって話は?	一起生活那事？	↑↑
支配人はなにも言わなかった?	主管無異議嗎？	↑
俺も朝ゴハンを食べていいかい?	我也可以吃嗎？	↓
Time Over	—	—

詢問下，原來艾莉卡早遵從大神的意思：「係…其實呢，主管她還『加油喲』的為我打氣。不過，呀，我放棄了。大神說我回去比較好吧，就聽從你的任性吧。」艾莉卡含羞著提出另一個請求：「作為條件…今晚，劇場完結後…可以兩個人單獨見面嗎？」「不行…嗎？」才剛成為情侶，大神樂意答應，艾莉卡喜極，擁著大神：「好開心！艾莉卡好商興，要抱著大神！」

艾莉卡衝上前抱著大神，大神抵不著向後倒退，連鎖拉倒了好幾張桌子，艾莉卡又令茶座亂七八糟。

又再闖禍，艾莉卡抱著頭，苦笑著：「嘻嘻…我又再幹了。」

如副隊長是姬絲莉：

茶座內，大神遇上德露。

德露：「哦哦，花婿殿下！你在這裡嗎。」「有喜訊報告，前一些日子的花婿檢定測試，你出色的合格。來，請往屋敷，有花婿必須的準備。」

大神完全不知情，慌忙拒絕：「等，等等！姬絲莉沒有告訴我啊！」

姬絲莉剛好來到：「…在吵什麼，嘲人現眼。」「多講無謂，德露…幹。」

姬絲莉命令下，德露與一眾傭工馬上行動，大神不知所以，發覺時已眼白白看到自身四支被縛到一條木柱上，被倒吊沿街上遊起，被運往寶美家去。

姬絲莉與德露從後跟著，大神無奈下怒聲斥責。

大神：「過，過份啊…」

姬絲莉：「閣下沒有選擇『好』與『否』的權利。你就當作是擔當『寶美家花婿』的命運。」

大神：「雖然我選你當副隊長…但我沒應承成為花婿啊！」

姬絲莉神情冷酷，沒有理會大神的說話：「是嗎…沒辦法。那麼就請你協助傳宗接代。即使沒有父親也不是什麼，只要得到你的孩兒，之後怎樣也好。那樣，閣下也樂於答應吧？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
わかった……花ムコになる。	知道……我當花婿。	↑↑
絕對に花ムコにはならないぞ!	絕對不當花婿！	↓↓
じゃ……子供だけで……	那…只小孩……	—
Time Over	—	—

姬絲莉：「沒打緊。只要接代後，你意思也會改變吧。」「總之，你要當花婿。當然了，閣下乃為與我連結而生。雖然唐突…我有事請求當上花婿的你。今晚，劇場完結後，我想單獨兩個人相見…好嗎……？」「你知道吧。現在的你無資格答『否』。」

大神只好答應，相約姬絲莉在當晚見面。

註：後見後文

如副隊長是歌莉歌：

茶座上，特然發生望震。大神心想是怪人突襲，正想回程回指令室。但回頭之時，眼前竟然有一隻大象擋路，大神為之一驚。今次的怪人難道是大象？大神擺好架式，卻聽到大象竟然跟自己說話…

「喲呵，一郎！找你好久啊！」

那嬌悄的聲音…往上望，是歌莉歌騎著大象來找大神。大象上，大神還看到很多行李。

「我決定今天起搬進一郎的房間！所以，這是搬運準備啊。」「一郎，好吧？快帶我往你的房間啊，我行李都帶來了。」

事態突然，大神心想這不太對勁，於是拉歌莉歌往茶座談談。

茶座上，大神字正嚴詞跟歌莉歌理論。

大神：「…我任命你成為副隊長，雖那麼說，，但一起生活到底是什麼回事？」

大神不贊同歌莉歌與自己一起生活，歌莉歌撅著嘴：「…一郎，你討厭我嗎？」

歌莉歌誤會，大神立即安慰歌莉歌：「沒，沒有那回事啊！」

大神那麼堅定，歌莉歌也明白，再懇求大神：「那便無問題啊。我也喜歡一郎…我好想一起生活。呢，一郎，好吧？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
わかった,俺の家に來ていいよ。	知道了，好吧。來我家。	↑↑
やっぱり……ダメだ。	始終…不行。	↓↓
俺がコクリコの家に行くよ。	我去歌莉歌的家吧。	↑
Time Over	—	—

歌莉歌：「不過我還未告訴馬戲團各位啊。如果告訴大家我要跟一朗生活，他們可會擔心呢。」

為免各位擔心，大神先吩咐歌莉歌通知各位，歌莉歌只好離去。

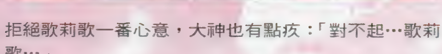
歌莉歌：「是嗎…也是呢。我…先回去…馬戲團…」













拒絕歌莉歌一番心意，大神也有點疚：「對不起…歌莉歌…」
歌莉歌也明白大神用意，反過來安慰大神：「不對，不對啊！是我錯，一郎不用道歉。」
大神始終感更悔疚：「不過…總覺得對不起歌莉歌。」
大神百般關懷，歌莉歌有個主意，讓大家一起散散心，難為情，羞著道：「那麼…我想今晚約會…可以嗎？」
難得有時間相處，大神一口答應。
歌莉歌高興得繃繃跳，好可愛：「成了！承諾啊，一郎！」
這樣子，大神相約與歌莉歌出外，手牽手回到劇場，專心工作，抱著愉快心情迎接晚上的約會。

如副隊長是洛庇莉亞：

茶座內，大神碰巧遇上洛庇莉亞。
洛庇莉亞：「啊，隊長。朝早四圍走的，正蠢材。」「嘻嘻…我來迎接你啊。嗯，跟我來。」
洛庇莉亞強拉著大神，走到一間奇怪的商店。
洛庇莉亞：「這裡是後巷的專門時裝店。時尚嗎？」「你可是我的拍擋，如不轉換你那鄉下人制服，實在苦惱呢。」「不嚴格一點的話會讓我出醜。來，穿上這個。」
洛庇莉亞拿過一件皮衣服給大神，相勸下，大神無奈穿上。
照照鏡，大神看著自己，一身真皮裝束，加上勁上裝飾的頸項，像是一個壞旦似的，很不自然。
洛庇莉亞也在打量大神：「更衣完了嗎？看看…很襯你呢。不穿上這耀眼的衣服，可不配踏上巴黎的街道。來，看看鏡子…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
言われてみるとかっこいいな。	說上來，也很帥呢。	—
やっぱり似合わないよ。	始終不襯啊。	↓
(中途出現)俺はモギリの服が一番なんだ。		↑↑
Time Over	—	↑

洛庇莉亞：「穿上新的衣服，你也覺得很新鮮吧。」
大神還是很抗拒。
洛庇莉亞再勸說：「無問題啊，好襯你。我保證。」「要穿上與我一樣的鐵鍊嗎？」
大神仍是不肯，洛庇莉亞便要脅大神：「隊長啊…我也有我的立場。如你不穿那衣服，或選擇收票的制服，我會辭退副隊長，我會辭退副隊長一職，洗手不幹巴里華擊團。」大神很困惑，洛庇莉亞又有要求：「你今晚陪我。」「如你今晚陪我，即使穿本來的衣服，我也承認你你是我拍擋。」
大神只要奉陪，相約今晚與洛庇莉亞約會。
洛庇莉亞：「好，談判成立。我在劇場前等你。」

如副隊長是花火：

花火剛好也在茶座內。
花火順道邀請大神一起用早點，含羞塔塔地：「那…那個…大神…早晨。」「那…大神…已用了早點嗎？」
大神：「未啊，正打算去。」
花火含蓄地問：「呀，是嗎…那…我也…未吃早點。」
大神知花火心意，主動提出邀請。
大神這麼積極，花火害羞得掩著雙頰應諾：「係…與你一起…嗜。」
席上，大神像紳士一樣椅子，又為提議花火早點用的餐單，十分細心。
花火垂著頭感謝大神：「…對不起，大神。讓你費心…」
已是情侶，大神著花火不用客套，再照顧花火，問決定了茶單沒有。
花火：「不…我…與大神一樣的就好了。」「那…大神…劇場工作後…你會幹什麼？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
……まっすぐ家に歸るよ。	直接回家。	↑
一杯飲んでから歸るよ。	去飲酒後才回家。	—
夜の見まわりをしてから歸るよ。	巡邏一會後回去。	↑↑
Time Over	—	—

花火：「大神會在晚上巡邏…呀…好出色…當上副隊長，我也要學習一下。雖然我平時也會馬上回家，不嘴有時候也想逛一會兒呢。如果可以與大神一起散步就好了。」
大神：「不，巡邏交我辦就可以了。」
花火：「那…不是巡邏也可以啊…如果與…大神…單獨兩個人…」
花火好像有事想表達，大神順理成章約會花火約會：「嗯…是呢…那今晚，工作完結後一起出外好嗎？」
花火：「係。大神邀請，我樂意陪隨。」
就這樣，花火與大神這對小情人溫馨的用過早點，一同回到劇場。並且，相約在晚上相面。

四、神秘的任務

當晚，les Chattes Nories依然是高朋滿座。工作中，格嵐突然找大神。
格嵐：「大神，在工作嗎？」「今晚，劇場關店後，有任務想拜託妳啊。」
莎兒和美露也到來邀請大神。
美露：「因為是秘密任務，沒大神不能啊。拜託你可以嗎？」
莎兒：「當然會應承啊。因為因為，是任務嘜！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	美露	格嵐	後期影響
了解しました,引き受けします。	知道，我接受。	↑	↑	↑	應約於晚上約會，然後才與副隊長約會。(註：不會影響與副隊長的約會。)
すみません……今日は用事が……	對不起…今天有點事…	—	—	—	故事正直接
Time Over	—	—	—	—	應約於晚上約會，然後才與副隊長約會。(註：不會影響與副隊長的約會。)

如應約：

格嵐：「是呢…劇場關店後，你來主管室吧。」
大神應諾，莎兒與美露很欣喜：「成了！大神，承諾嘜！絕不可遲到呢。」
美露：「因為是重要任務，請勿告訴其他人。那，拜託了。」

如拒絕約會：

格嵐：「是嗎…不要緊啊。當沒有這任務吧。」
但莎兒卻在撒嬌：「耶！好無聊！那可不行啊！」
美露：「莎兒，無辦法啊。大神有事在身。」
格嵐：「莎兒，放棄吧。勉強人不大好啊。」「待會兒見呢，大神。祝你順利啊。」
別過格嵐、莎兒和美露，晚上後就是約會，大神懷著熱



切心情工作，轉眼間，表演也差不多結束。完工時，各隊員說好今晚有團體活動，前來大堂邀請大神。
歌莉歌：「一郎！表演完了啊！」
洛庇莉亞：「隊長，工作完結後，陪陪我們吧。」
花火：「附近好像新開了一間優雅的舞蹈大堂。」
姬絲莉：「說不定會影響到les Chattes Nories。偵察亦是重要工作。」
艾莉卡：「大神也來吧！呢，好吧，好吧！」
今晚？大神醒起不是正要與副隊長約會！
看看副隊長，表面上，群群壓力，加上不想讓大家知道自己要與大神單獨約會，嘴巴只好無奈順隨大家，另一邊則輕聲叮囑大神：「喂，今晚不是要與我約會嗎！你不是想違背承諾吧！快想些辦法。」
大神只好應對，委婉拒絕各位。

Click Mode[22:00至23:00]

如成功隱瞞自己要跟副隊長約會：

副隊長
↑↑

如被大家識揭自己要跟副隊長約會：

副隊長
↓↓

適當選擇(只屬例子，另有其配搭，但不會影響故事)

如副隊長是艾莉卡：

艾莉卡 》— 歌莉歌 》— 姬絲莉
花火 》— 洛庇莉亞 》— 歌莉歌
艾莉卡 》— 姬絲莉 》— 花火
洛庇莉亞 》- 艾莉卡 》— 歌莉歌

如副隊長是歌莉歌：

歌莉歌 》— 姬絲莉 》— 花火
艾莉卡 x2 》- 花火 》— 洛庇莉亞
歌莉歌 》— 花火 》— 艾莉卡
駱庇莉亞 》- 姬絲莉 》— 花火

事件完結，詳見後文

如副隊長是姬絲莉：

姬絲莉 》— 歌莉歌 》— 艾莉卡
花火 》— 洛庇莉亞 》— 姬絲莉
歌莉歌 》— 艾莉卡 》— 花火
洛庇莉亞 》- 艾莉卡 》— 花火



如副隊長是洛庇莉亞：

洛庇莉亞 》- 艾莉卡 》— 歌莉歌
花火 》— 姬絲莉 》— 花火
艾莉卡 》— 洛庇莉亞 》— 姬絲莉
花火 》— 洛庇莉亞 》— 艾莉卡

如副隊長是花火：

花火 》— 艾莉卡 》— 歌莉歌
姬絲莉 》— 洛庇莉亞 》— 歌莉歌
花火 》— 姬絲莉 》— 花火
艾莉卡 》— 歌莉歌 》— 洛庇莉亞

部份內容：

副隊長情急不胡亂編出原因：「剛巧我也不行呢，我明天要打掃。」
隊員：「改天打掃也行，明天一於去吧。」「大神要改天才有空？為什麼？」「嗯？偵察也是重要任務啊，來吧。」
多番推辭下，時候已經不早，各位成員放棄，決定擇日再出發，但各位成員始終在意大神為何推唐。
「已這麼晚了。隊長…至少，讓我們聽聽理由吧。」
大神：「對不起…今晚…我與人有約。」
為免各位起疑，副隊長再加一句：「真是呢，這樣難得的日子，竟然有約。」
各位隊員也不再為難：「不要責備他，隊長早有約會，也無辦法啊。」「呢，怎辦？我們自己去舞蹈大堂好嗎？」「不過…還是留待下次吧，始終想大家一起呢。」「那麼…解散吧。」「嗯，各位晚安。明天見。」

各隊員先後離去，自己與副隊長則借故留下，相約確實約會時間。
副隊長：「那麼，我在正門等你，隊長完成工作後再來吧。待會兒見。」
(註一：如之前應承格嵐參與特別任務，會進入以下神秘約會。)
(註二：如之前拒絕了，則會直接與副隊長約會，詳見後文。)

如應承格嵐參與特別任務，請參考以下神秘約會的事件：

大神往主管室去，格嵐為大神解釋所謂的特別任務。
主管室內，
格嵐：「來得正好呢…在等你啊。美露和莎兒已準備好。」
莎兒：「大神，好遲呢。怎樣，襯我嗎？」
大神照照莎兒和美露，各自穿上了美麗的洋服，莎兒的是一套白色為主，藍條作襯的連帽子淑女洋裝；美露則較為成熟，穿上連身的紅色貼身長裙，跟莎兒可愛的風格別有一套。打扮後，兩位尤如仙女一樣，大神一時間說不出話來。
格嵐：「好了，大神快去換套得體的禮服，我們在正門等你。」
時間寶貴，較後還有約會，格嵐命令下，大神趕快回去，換上昔日抵步巴黎時的名貴西裝，再回去正門。
正門前，與格嵐們再會合，換上禮服，大神也像是一個紳士，也很俊朗。莎兒和美露不禁讚美。
莎兒：「噯噯！大神，好襯妳啊！不過，好慢！」
美露：「主管，大神也來到，快去吧。」
格嵐：「呀，是呢。大神跟著來。」
大神跟隨著格嵐，才發覺格嵐也換上一套白色晚裝，大神咄咄稱奇。但任務在身，大神與三人同時上路，走到一間豪華的舞蹈大堂，內裡播放著悠和的音樂，眾多情侶在大堂中心溫馨起舞。就席後，大神覺得任務過份古怪，大神按耐不了，詢問格嵐。
格嵐：「哦哦…你真認為是任務嗎？真認真呢。」
莎兒：「是約會啊！大神，偶爾也要與大家一同去遊玩啊！」

美露：「大神，到達巴黎後總是工作吧？想讓你輕鬆休息呢。」
格嵐：「你想想吧。休養身心也是重要任務啊。」
對答期間，大堂轉為播放另一首音樂。
格嵐：「哦，是舞蹈時間呢。」
莎兒與美露也邀請大神蹈舞。
莎兒：「呢，大神！難得來到舞蹈堂啊。可以與我共舞嗎？」
美露感到害羞，說話吞吞吐吐：「那…大神。可以當我舞蹈Partner 嗎？」
格嵐：「喂喂，大神。怎麼辦？決定對手吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	美露	格嵐	後期影響
メルとダンスをする。	跟美露共舞。	—	↑↑	—	詳見下文。
シーとダンスをする。	跟莎兒共舞。	↑↑	—	—	詳見下文。
グラン.マとダンスをする。	跟格嵐共舞。	—	—	↑↑	詳見下文。
Time Over	—	—	—	—	跟美露共舞，詳見下文。

如跟美露共舞：

大神邀請美露，牽著美露的手，與美露共舞。
大堂中心，其他情侶像是陪襯大神與美露，浪漫的氣氛下，美露依偎著大神，共舞中，情深地凝望著對方，傾吐著手事。
內向的美露妄自菲薄：「大神…那…與我共舞…真的好嗎？莎兒不是比較好吧？」
大神率直回答：「為什麼？我想與之共舞的，是美露啊。」
美露：「我…往往以貌取人…所以…與初見面的人都合不來。所以…初時遇上大神時，我很冷淡…」「已經是大人了，還以貌取人，我真怪呢。」







大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	美露
そんなことはないよ。	沒有那回事啊。	↑↑
(中途消失)人見知りするのもかわいいよ。	那方面也很可愛啊。	↑
(中途消失)たしかに變かもしれないね。	可能真的古怪呢。	↓
(中途出現)そういうメルくんが好きだよ。	我喜歡那樣的美露。	↑↑
(中途出現)冷たくされるのが好きなんだ。	我喜歡被人冷漠啊。	↑
Time Over	—	↓

大神：「那是美露的魅力啊。」
美露很害羞：「是…是嗎…男仕那麼說，還是第一次…」「那…大神…請不要望著我，有點兒，難為情。」
垂著頭，又含情默默地問：「那…大神…，可以告訴我一件事嗎？」神情轉得有點洛漠：「主管告訴我了。總有一天…大神…會回去帝都呢…」
大神也難捨難離，美露更是傷感：「難得…習慣了…能這般與大神平常地對話…」
美露眼角滲出晶盈的水珠兒，大神輕輕為美露拭去眼淚，但只能無言以對：「美露…」
與其傷感，倒不如珍惜現有的時間…美露擁向大神，伏在大神胸襟：「淚水湧出來呢。啊，樂曲完了。跳舞吧，大神！」
大神：「嗯。」
隨著浪漫的樂曲，大神與美露濃情密意舞了一曲，甜密時間如箭飛逝，舞台落幕，大神們三人在快樂餘韻下漫步回劇場去。
註：回正文

如與莎兒共舞：

大神邀請莎兒跳舞，莎兒應諾：「係，當然啊！」
便牽著莎兒，往大堂中心去。
大堂上，所有情侶就此以大神與莎兒為中心，為她們祝福。隨著氣氛，大神與莎兒隨著音樂，相擁著褊起舞。
莎兒：「呀，可以與大神跳舞，我好開心嘤！是我的夢想啊，打扮與男仕共舞的！」「嗯，像是小時候看過的童話吧？」
在大神懷中，莎兒緬懷著幻想中的童話故事，「是睡公主嘤。在被玫瑰封鎖的城堡內，長眠著的公主物語。」「美麗的公主因為王子甜密的接吻而甦醒…最後一幕中，公主與王子在城中共舞…呀…好幽美…」「呢，大神。舞也跳完，要成為我的王子嗎？」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	莎兒
(中途出現)もちろん!まかせてくれ!!	當然！交給我！	↑↑
(中途出現)すまない,俺だと役不足だよ。	對不起，我力有不逮啊。	—
メルくんの方がいいじゃない?	美露她較適合吧？	—
(中途消失)わ,わかった,やってみるよ……	知，知道。我試試看……	↑↑
(中途消失)王子さまなんて,絕對無理だよ!	王子？我不行啊！	—
Time Over	—	—

舞會中，莎兒像是置身夢境：「無問題啊！大神是英雄，你保護了巴黎啊。當我的王子，簡直像夢境一樣！」「只在這裡說…其實…最近，我知道了。像這類型的人是我的王子就好了…」
知道大神即將離去，莎兒神色很落漠：「不過，主管告訴我了。大神…會回到東京呢。」
事實始終是事實，大神只好如實回答：「嗯，是啊。雖然不知道何時回去…」
莎兒只有嘆聲：「耶～…只今晚的王子嗎…」
與其傷心，想到前境，莎兒又再樂觀地珍惜現存的時間：「想到那樣…跳舞吧，大神！是難得的晚上啊。」
得到格嵐暗中安排，大神與莎兒度過了愉快的晚上，舞台轉眼間落幕，大神與格嵐三位開始回程
註：回正文

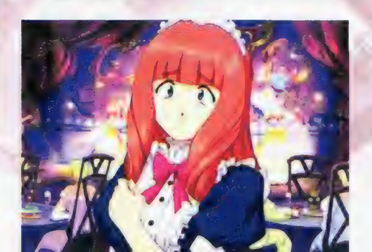
如與格嵐共舞：

感謝格嵐主管一直以來照顧，大神邀請格嵐共舞。
格嵐：「呀，當然啊。大神…看女仕，你很有眼光呢。」
陪同著格嵐，大神得體地走向大堂中心，恭敬地與格嵐共舞。
舞中，格嵐又再像當大神是小孩子一樣，教他一些體會。
格嵐：「能像這樣與你一起共舞，時日過得真快呢。初看見你時，像是看到一個從世界邊緣來到的土氣男孩呢。試回想啊。你當初來到les Chattes Nories的時候。慌慌張張的，不像是一個剛走到大都會的鄉下人嗎？」
又笑著道：「嘻嘻嘻…已是以前的事。現在的你，是位出色的男仕。」
剛好，舞堂上一曲完結，轉換音樂，格嵐請大神再舞一曲。
格嵐：「嗯，下一曲要開始了。怎樣？要怎舞一曲嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
こちらこそ,お願いします。	嗯，請多多指教。	↑
いや,カンベンしてください。	不，請饒了我。	↓↓
メルくんとシーくんがいいな。	我想與美露和莎兒跳舞。	↓
Time Over	—	—

大神與格嵐繼續舞步，格嵐醒走大神即將回東京一事。
格嵐：「說上來…我記得你要回去日本呢。」
大神：「即將要回去？」
格嵐語調帶點兒可惜：「不…還未有詳細決定…也可能差不多呢。」「不過呢，我的工作是令你成為紳士…我還未想放手啊。」
格嵐多般關懷自己，大神實在感激，沉默無言。
格嵐：「喂，不用那麼灰沉啊。今晚是約會吧…來享受舞蹈。」
舞蹈下，轉睛間舞台落幕，大神與稀嵐們踏上歸途回程。
註：回正文





五、第三者的約會

回程中，各位向大神道別，
莎兒：「呀，好開心！呢，大神？」
美露：「怪人不再存在，巴黎已回復和平，一週一次也不錯呢。」
格嵐：「大神也好像有約會，就此解散吧。」
美露：「今天好多謝。那大神，失陪了。」
莎兒：「晚安，大神。明天可不要賴床啊！」
格嵐：「再見呢，大神。不要緊張啊，好好相處吧。」
別過後，教堂的鐘聲剛好響起。不好！這鐘聲，約會時間已到！大神飛奔往劇場正門，遙望下，副隊長已到，再看看手錶，幸好沒有遲太多，大神馬上道歉。

如副隊長是艾莉卡：

劇場前，艾莉卡守候已久，樣子有點兒吶悶，大神馬上道歉。
艾莉卡：「呀，大神…不用在意啊。大神來到，我經已很開心。那麼，出發吧？已經夜深了…有個非常好的地方。」「來，大神。」
路上，艾莉卡攜舶大神的手漫步，談笑中，走到巴黎的山頂公園。公園內，艾莉卡急不及待拉著大神走到欄杆前，眺望巴黎全市景色。
艾莉卡：「怎樣，大神？我好愛從這裡觀望巴黎。」
「呢，大神…歐洲博覽會在秋天完結。」
艾莉卡一轉語氣，大神看著艾莉卡悲傷的樣子，周圍的氣氛突然變得傷感。
艾莉卡：「總有點寂寞呢…一直…一直延續就好了，我那麼想。」「嗯…我知道。因為不會天長地久…所以才懂得珍惜。」

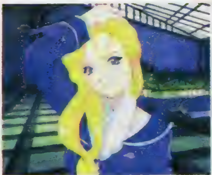
如第九話中未告訴艾莉卡自己總有一天會回帝都去：

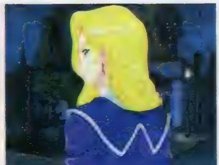
艾莉卡
↓↓

觸景傷情，艾莉卡也想到大神終有一天會離自己而去。
艾莉卡：「大神…我…我們之間也會有完結的一天呢…」「我…感到好孤獨，一分一秒，我也想與你在一起…我的心是那麼不安。」
大神無從在語言中安慰艾莉卡，只好溫柔地擁著她。
艾莉卡正視著大神：「不過…我擔心的不是分離…」「大神…在東京花組，有你承諾一生的重要人嗎？」
註：之後詳見正文

如副隊長是姬絲莉：

大神應諾往劇場正門，姬絲莉已守候多時，但她並沒有生氣。
姬絲莉反而有點興奮：「嘻…不要緊。初次等人，也不錯。相見時的喜悅會變成好幾倍。那，走吧。再站在這裡會招人注目。」「默默跟著來就好了。我已經決定了目的地。」
大神隨著姬絲莉，夜中漫步走到巴黎的山頂公園，開始傾訴。
姬絲莉：「我…喜歡從這裡眺望巴黎…莫名地，感到好平靜…」「呀，映照在瞳孔內的，是我保護的巴黎。」
「對閣下…我曾問過你為何而戰吧。自從決戰後，我明白了。」
姬絲莉遙遠著巴黎的市街：「那燈火，每一點代表著人的生活…回憶…還有，愛。不讓那燈火熄滅…那是閣下戰鬥的理由吧。」「那樣，也能得到名譽和地位。」
姬絲莉有點誤會大神戰鬥的理由，大神馬上糾正：

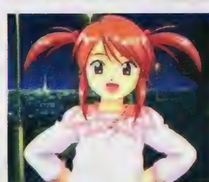












「不，不對啊。不是為名譽和地位。」
姬絲莉：「是…嗎？嘻…要理解閣下，還須要多一些時間啦。」「不過…還有那個時間？」
大神總有一天要回去，姬絲莉知道能與大神相處的日子時間無多。

如第九話中未告訴姬絲莉自己總有一天會回帝都去：

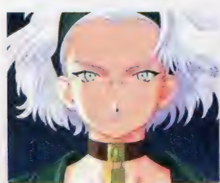
姬絲莉
↓↓

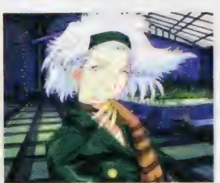
率真的姬絲莉希望撤提知道大神真心意，直接問大神：「我單刀直入問你…要用心問答啊。」
正視著大神，大神感到姬絲莉的視線帶著傷感。
姬絲莉：「閣下…在東京花組內內，有你承諾終生的重要人嗎？」
註：之後詳見正文

如副隊長是歌莉歌：

大神應諾往劇場正門，歌莉歌已在守候，歌莉歌急不及待帶大神往一個地方。
歌莉歌：「來，一郎！我知道有個好地方！是秘密啊，總之跟我來。」
歌莉歌牽著大神，走到寧靜的山頂公園，看著巴黎全市夜景，倚著欄杆傾吐心事。
歌莉歌：「呢，一郎。從這裡看巴黎，實在好美麗啊。」「雖然是首次來，我從這裡看巴黎，也喜歡了巴黎的景色啊。」「一郎…你還記得剛才在茶座時的一番話嗎？」「那時候呢…我隱瞞了一件很重要的事…」歌莉歌向大神表白自己的夢想：「那個呢…我呢…要成為一郎的新娘。」「成為一郎的新娘，誕很多小孩…與家族融洽生活…」







如第九話中未告訴歌莉歌自己總有一天會回帝都去：

歌莉歌
↓↓

一想到大神要離去，歌莉歌仍然很傷心：「一郎總會回市都吧。呢…我的夢想，不會達成吧？夢想…是不會實現呢…」
歌莉歌誠懇地望著大神，希望作個了斷：「不過…於花組中…有一郎重要的人吧？」
註：之後詳見正文

如副隊長是洛庇莉亞：

正門前，洛庇莉亞已在守候。
大神遲到，洛庇莉亞便開個玩笑作弄：「居然要我等呢。是了…賣你一支極級的佳釀啊。」「來，走吧。今晚帶你到一個好地方。」「嘿…是哪裡？那是到達後的樂趣。」
並肩漫步，大神與洛庇莉亞走到一個山頂公園，眺望著巴黎全市夜景傾訴。
洛庇莉亞：「是好地方吧？盜取工作到天明時，我會在這地方休息。」「晚上的景色好不思議。即使在同一個地方看，與早上比較可謂是另一個地點。」
洛庇莉亞俯視著巴黎的市街，嘆息著：「是呢…不過，人可不同了。惡黨從根本的是惡黨，好人是好人。我喜歡你。不過…我是惡黨，你是好人。是水與油啊。不可能互相了解呢。」
洛庇莉亞嘆怨著與大神身份懸殊，大神溫柔開解。
大神：…不對啊，洛庇莉亞。你不發覺，但你正開始改變。」
可是洛庇莉亞始終執著：「夢話於睡覺中就夠了。我是惡黨。不會有改變啊…絕對…」
大神為洛庇莉亞感到痛心，再度遊說，神情十分激動：「不會啊，只是你沒發覺！」
知道大神即將回東京，其實，洛庇莉亞只是在鬧情緒…洛庇莉亞冷淡地質問大神：「嘿…直至我發覺…你還會在巴黎嗎？」

如第九話中未告訴洛庇莉亞自己總有一天會回帝都去：

洛庇莉亞
↓↓

大神無從對應，氣氛十分彊硬。
洛庇莉亞正視著大神，希望得到一個明確答覆：「算了…比起自己，我更喜歡你。」「你…在東京花組中，有你承諾一生的傢伙嗎？」
註：之後詳見正文



如副隊長是花火：

正門前，花火等得久了，大神慌忙道歉
花火：「不…不用放在心上，等待殿下是女仕的義務。大神…今天會帶我走哪裡？」
大神：「嗯，隨處走走吧。」
花火：「係…往哪裡我也隨同。」
散步中，大神與花火在閒談中經過巴黎的山頂公園，順道欣賞巴黎的夜景。倚欄杆處，大神與花火不經意下談起心事。
花火由衷讚美巴黎的夜景：「大神，這裡的夜景，好美麗…嘻。」「呀…從這裡，還清楚可見博覽會場呢。」「好美…入夜後的博覽會像是光之城堡。」
與花火已是戀人，花火暗示下，大神略知道她的心意：「你想往哪裡？」
花火：「不…如大神想往，我也會跟隨。」
大神：「但妳不是想去嗎？」
花火：「我的意思不成理由。我只服從殿下的決定。」「『所謂女仕絕不反抗殿下』，我小時候就受到那麼教導。所以，漠視殿下發表自己意見等行為，禮儀上絕不容許。」「不過…最近，我對這教育抱有疑問。只順隨吩咐，現在的自己真的行嗎…我感到不安。」「能在大神一旁，我的心就能平靜…不過…那也…經已…」

如第九話中未告訴花火自己總有一天會回帝都去：

花火
↓↓

花火又想起大神終要回歸帝都，感到無奈。
花火含羞地正視著大神：「我知道不應該問…不過，可以告訴我一件事嗎？」「難道，在東京花組，有你承諾一生的人？」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
ああ……言う通りだ。	呀……有啊。
いや,大切な人なんていないよ。	不，沒有重要的人啊。
Time Over	—

註：之後詳見正文

得到答案，不過副隊長想深一層，知道大神還是要離去：「不過…始終得回去東京呢。」
大神：「對不起，原諒我…」
副隊長：「絕不原諒！」
副隊長態度忽然轉變，大神十分吃驚。
副隊長：「絕不原諒啊……太古之魂絕不原諒這名為巴黎的都市……」
驟眼間，大神惡夢中的小丑的身影竟然與副隊長重疊…「被附身了…你是誰！」
小丑附在副隊長身體，聲音也變更了：「不會原諒啊…如果你敵人是威脅和平者，這群少女們並不是你的同伴…」「因為…這群少女們跟你戰鬥的怪人們流有同樣的血…那是從古時延續的巴黎族之血…」
話後，小丑消失，副隊長回復意識，只感到身體軟弱無力，未知發生何事…此際，巴黎全市發生地震，山頂下火光紅紅，巴黎受襲！可是，怪人們不是已絕種嗎？猶豫中，通訊器傳來消息，大神和副隊長馬上回到指令官。

指令室內，巴里華擊團全員已換上制服，準備隨時出擊。
出擊前，格嵐先為大家轉述戰況。
格嵐：「美露，莎兒，為大家報告情況。」
美露：「係，主管。巴黎一帶災難，原因乃地底出現的植物。植物以巴黎聖母院為中心，在直徑兩公里的範圍活動。現在情況持續隱定。」
莎兒：「現正調查植物的真正成因。現階段，未能驗出跟地球任何生物有關連！還有，雖然微量，從植物抽取的細胞當中，驗出了妖力嘿。」

敵人身份神秘，各位開始討論。好不容易和復和平，各信表現都很激昂，
姬絲莉：「巴黎聖母院，地點是怪人們的總部。」
洛庇莉亞：「死剩種…是那樣？」
花火：「會有可能是新怪人出現嗎？」
歌莉歌：「難得回復和平，我絕不容許啊！」
艾莉卡：「是啊！大神，快出發往巴黎聖母院！」
未有任何資料，多想也不是對策，巴里華擊團無辦法下唯有出擊往前線偵察，隨機應變。
格嵐：「大神，命令出擊！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	全員	副隊長
巴里華撃團.花組,出撃せよ!!	巴里華擊團花組，出擊！	↑↑	—
デートの邪魔をした奴は許さん!!	絕不饒恕防礙約會的傢伙！	—	↑↑
Time Over	—	—	—

「巴里華擊團，駕到！」(留意：鏡頭會以副隊長機為主，換言之總共有五個不鏡頭)
大神令下，透過紫電號，眾成員乘著光武再次到達巴黎聖母院前。聖母院一帶，所有市民經已疏散，無論是建築物或地面，都被樹根滿佈，情景十分可佈。
廣場內，巴里華擊團細心觀察，也找不到敵人縱影，場面十分詭異。各隊員不知如何應對，開始失措。
歌莉歌：「一定還有其他怪人啊！」
為大局著想，洛庇莉亞責備歌莉歌，讓各位冷靜：「所以我們才來調查吧？慌什麼了？」
艾莉卡：「是啊。這些根，好嘔心呢。」
姬絲莉：「絕不是普通植物…一定因為誰人的意思而變成這樣。」
花火：「雖然我不明白…如果災害再擴展…可不得了…」
姬絲莉：「內部有些東西！」

巴黎聖母院側屋傳來一些沙礫落下的聲音，望去，是一隻巨大機械魷魚！怪人華馬依然在生。
但經上一役，華馬亦半死不生，一拐一拐的，看上去很疲弊。
華馬喘不過氣來：「哈哈哈…諸位…還…想防礙我嗎？」
大神：「你還在生！」
華馬：「誰知曉…可能我已死去一次…」「不過，本座還在這裡。這巴黎需要我，在呼喚我破壞這裡！」
說話中途，又一幕古怪現象，樹根竟然纏著華馬。
歌莉歌：「嘩！又有東西去出來啊！」
華馬：「為何復生我也不知道……現在本座正看到你們被砸碎的姿態！」「覺悟吧，小鬼們！今次可不像上次般啊！」
華馬有所行動，總部正好消息，接收到最新情報。
美露：「大神，敵人在巴黎聖母院對岸裝置了炸彈。」
莎兒：「從妖力判斷…如那炸彈爆炸，一半巴黎會毀滅！」
美露：「炸彈會隨時間改幾顏色…紅色時便會爆炸！」
莎兒：「只是接近炸彈，實行回復指令即能解除嘿！請趕快呢！」

時間迫切，為求速戰速決，大神兵分兩路，自己率領兩名成員對付華馬，其餘一隊一則負責處理炸彈。
抉策下，各成員自動請纓協助大神。
艾莉卡：「係係係！大神，也帶我去呢。」
姬絲莉：「隊長，你當然會帶我去吧。」
歌莉歌：「一郎，也帶我去啊！我想幫你！」
洛庇莉亞：「我也去吧？只隊長，令人不安呢…」
花火：「大神…我也可跟隨嗎…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	該隊員
XXX を連れて行く。	攜同該成員。	↑
時限炸彈の解除を頼む。	拜託各成員處理炸彈。	—



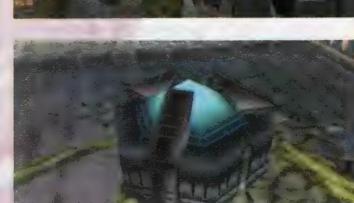






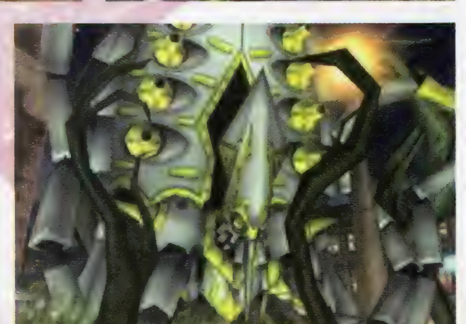










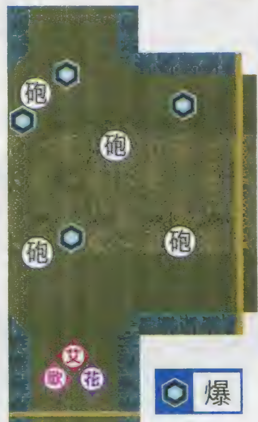


戰鬥隨即開始。

第一輪戰鬥

勝利條件：擊倒華馬
失敗條件：爆彈爆炸，或大神機喪失戰鬥能力





爆

戰鬥重點：
☆ 建議使用「山」戰術
☆ 首先，應調配副隊長與大神於一隊，以便使用合體攻擊
☆ 一開始，應使用合體攻擊消滅華馬跟前的觸手群
☆ 在華馬跟前，像是有觸手群擋著前路，留意中間兩條觸手，有一個較大的空間，如果玩家不斷按著前進一向，並略以左右方向強行移動的話，其實可以逐漸偏位通過，直接前進，連帶使用合體必殺技攻擊華馬和所有觸手
☆ 處理炸彈一方，應先以必殺攻擊擊倒旁邊的敵人，以免被攻擊
☆ 接近炸彈，實行回復指令可替身旁炸彈回復
☆ 每一次回復指令後，各炸彈最多可支持三個回合，必要時要再施行「回復」指令

戰鬥中事件

註：除大神以外，所有角色事件只限該隊員乃副隊長時發生

大神

出現條件：大神於第二回合行動時

戰鬥中，大神聽到一把聲音。
「可以殺他嗎…靈魂…會成為糧食啊…」

出現條件：大神於第三回合行動時

大神又聽到剛才的聲音，
「信賴…真脆弱的東西…」「不用憂心啊…快要的了…」

艾莉卡

出現條件：大神機與艾莉卡機相靠

艾莉卡：「大神，周圍的光…像雪一樣，好漂亮呢。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
たしかに,そうだね。	也是呢。	↑
感心してる場合じゃないよ。	不是時候欣賞啊。	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「嘻…想與大神一起看真雪，打雪戰呢…」「不過…直至巴黎下雪…可能已不在一起呢…」「呀，難得這麼浪漫，大神不回應要怎辦呢！」

姬絲莉

出現條件：大神機與姬絲莉機相靠

姬絲莉：「隊長…這戰鬥會有終結嗎？」
大神：「姬絲莉，怎麼了？不像妳啊。」
姬絲莉：「嗯…作為副隊長，我感到有責任。戰鬥持續，是因為我力量不足嗎…隊長，這戰鬥真會完結嗎……」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
俺たちで終わらせるんだ!	由我們去了結！	↑
俺が聞きたいよ……	我也想知啊……	↓
Time Over	—	—

大神：「未到最後，我們也不會放棄！」
姬絲莉：「不放棄嗎…確實，副隊長沮喪，可不成榜樣。」

歌莉歌

出現條件：大神機與歌莉歌機相靠

歌莉歌：「這光…好厲害…像雪一樣啊…」
大神：「巴黎也會下雪嗎？」
歌莉歌：「嗯，當然會啊！下雪時，大家一起打雪戰呢！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
俺は強いぞ!	是我強項啊。	↑
雪合戦は苦手なんだ。	我不會雪戰。	—
Time Over	—	—

歌莉歌：「我要與大神組隊戰鬥呢！艾莉卡與洛庇莉亞，姬絲莉與花火一隊，一定會好開心啊！」

洛庇莉亞

出現條件：大神機與洛庇莉亞機相靠

洛庇莉亞：「隊長…這植物，我有好壞預感……它好像在呼喚我們……我那麼感覺。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
呼んでいる？	在呼喚？	—
氣のせいだよ。	是錯覺啊。	↓
戦いに專念するんだ。	專心戰鬥。	↑
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「我好想知道呢…好像很懷念似的…我有那感覺。」「嘿，要苦思，回去後再想吧。現在打倒華馬要緊…」

花火

出現條件：大神機與花火機相靠

花火：「我…第一次看到這些植物……感覺好奇妙。大神，你感到怎樣？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
たしかに,不氣味だね。	確實詭異呢。	↑
なんとも感じないな。	甚麼也感不到啊。	↓
Time Over	—	↑

花火：「是奇怪的…力量？要解釋，是種懷念的感覺…」「好像很久以前…看過這些植物……」「大神…默不作聲，是要作默默跟隨嗎…嘻，好有男子氣概呢…」

戰鬥完結





七、巴黎的恩冤

戰鬥之中，油盡燈枯的華馬已經不再是巴里華擊團敵手，加上各成員小心處理炸彈，華馬再次失敗，聖鳳靈機力盡蹲在地上，再動彈不動。
華馬：「給我記著…即使本座滅亡，也不能阻止巴黎滅亡！巴黎…只要還是巴黎…滅亡之曲鳴響的聲音也不會停止！」
但擊退華馬之後，樹根仍沒有消失。這時，歌莉歌突然指著天空遠處，看到驚人發現。
歌莉歌：「各位，看那裡！好怪的樹根在發光啊！」
所有樹根都在發出一點點光芒，聚集到聖母院前，成為一團強光。光芒不斷匯聚，未知成因。
姬絲莉：「已打倒華馬了！是怎麼回事！植物與怪人無關係嗎！」
「有啊…」

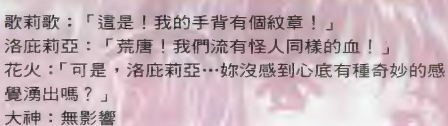
於戰鬥中騷擾大神的聲音又再出現。而聲源，在光芒的中心。光芒繼而逝去，化身成為一位小孩——大神惡夢中的小丑。
小丑從空中緩緩降下，懸浮著，恭敬地對大神們行禮。
小丑沒有敵意，大神也率領各位降下光武，觀察情況。
小丑：「初會面…應打個招呼，是吧？」又天真地說著：「不用擔心啊…我不是他們的同伴…更不是你們夥伴啊。」
大神：無影響

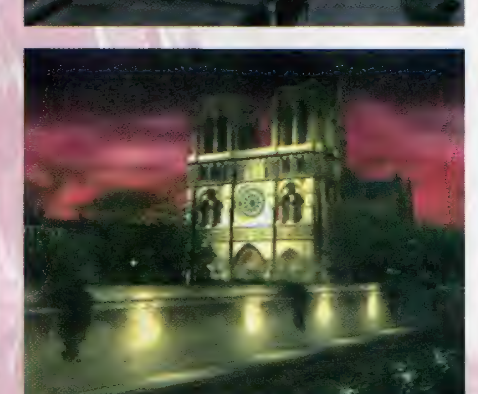
選擇	中譯
ならば,何者だ!!	那麼，是誰！
目的は何だ!!	有什麼目的！
(曾經完成遊戲之後的選項，可以刪走小丑的一番話)貴樣の話は何たくさんだ!!	已聽厭你的話了！
Time Over	—

小丑不理會大神，只開始自己的番話。
「傳達偉大歷史意思者…人類…稱之為莎琉。以前…這土地充滿豐富的自然欣惠…」
聆聽著小丑的說話，巴里華擊團各位腦海出現了一段史前景像，各位為之一驚。









姬絲莉：「什，什麼！名莎琉的，不要耍無謂的玩意！」
歌莉歌：「不過…好像有很懷念的感覺啊…好像以前在哪裡見過。」
小丑莎琉繼續為各位解釋：「這是…遺傳自她們祖先的太古記憶。浮在多瑙河的斯迪島，以前，這地方有著與自然共同生存的一族…名字是巴黎族。」
大神：無影響

選擇	中譯
パリシィ？	巴黎族？
これが古代の巴里……？ (曾經完成遊戲之後的選項，可以刪走小丑的一番話)貴様の話	這是古代的巴黎？
は何たくさんだ!!	已聽厭你的話了！
Time Over	—

莎琉仍然不理會大神，自說自話：「不過…巴黎族的和平沒有持續多久…巴黎族時代終結…被羅馬人所殲滅…巴黎族的怨念刻上大神，被走上歪路的人類踐踏的…是巴黎。」
得釋巴黎的歷史真相，眾成員為法國巴黎的殘酷感到沮喪。
艾莉卡：「……這巴黎竟然有那樣歷史…」
莎琉：「人類害憎莎琉，運起魔術築起城壁，意圖封印怨念。」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
魔術を用いた城壁……？	運起上魔術的城壁？
パリシィの怨念……だと？ (曾經完成遊戲之後的選項，可以刪走小丑的一番話)貴様の話	巴黎族的怨念？
は何たくさんだ!!	已聽厭你的話了！
Time Over	—

莎琉：「可是，那城壁隨著文化發展，由人類親手破壞…」「在巴黎生長的怪人…那才是巴黎的怨念……你們，巴里華擊團亦…與怪人同樣是巴黎族的血裔……」「讓你們照照吧…巴黎族之血。那証據！」
話畢，莎琉不知暗地裡用上什麼力量，除大神以外，巴里華擊團以外各成員右手同時產生共鳴，手背上生出一個奇怪的紋章，整隻手在閃閃生光。
眾成員看著自己手背，嚇得幾乎說不出話來。

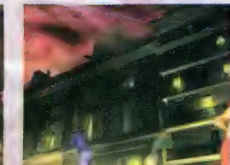
歌莉歌：「這是！我的手背有個紋章！」
洛庇莉亞：「荒唐！我們流有怪人同樣的血！」
花火：「可是，洛庇莉亞…妳沒感到心底有種奇妙的感覺湧出嗎？」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
みんな……そうなのか？	大家…也是嗎？
貴様の言うことなどウソだ!! (曾經完成遊戲之後的選項，可以刪走小丑的一番話)貴様の話は何	你說的是慌話！
たくさんだ!!	己聽厭你的話了！
Time Over	—

艾莉卡：「我擁有厲害的力量，與及大家也擁有靈力，可能因為是巴黎族的力量。」
莎琉：「那紋章是巴黎血族的証明…巴黎族會寄予死之靈魂強大的力量。怪人死去，化成我的力量…」
莎琉露出猙獰的一面：「你們消滅怪人的肉體，也消滅了他們的靈魂…之後…怪人死去的靈魂在這寺院下長眠，呼喚回古代力量。」
莎琉身邊出現幾團霧一般的球團，球團環繞著莎琉身邊。
莎琉：「這是被你們打倒，既是司祭亦是活祭台之者…怪人們的靈魂…」「醒覺吧！巨橡樹啊！利巴黎族的靈魂履行古代盟約吧！」
莎琉意圖不軌，大神馬上召集各位行動，但各位無言以對。
艾莉卡：「做不到……」
一切，已在莎琉預計之中…
莎琉：「哈哈哈哈…承續巴黎族血統者絕不能反抗！」「巴黎的願望…會成真！永遠消失吧！被譽為巴黎的虛偽都市！「那麼…再見…巴黎族的小朋友啊，後會有期。」
莎琉在空中消失，周圍的樹根開始鑽動，情況危急，各隊員卻連逃生的意欲亦失去，大神吶喊下，各隊員才醒覺，先回les Chattes Nories 再打算。
回程途中，沉睡在聖母院的樹根展開活動，巨大的樹根成千上萬地往市街進侵，途人紛相途走，巴黎市驚全火力阻止，但亦徒勞無功，不到一刻，巴黎全市已差不多被樹根覆蓋，傷亡慘重。
事件嚴重，所有防禦線亦被突破，巴黎市政府逼於無奈，再度展開疏散，待巴里華擊團商討對策。















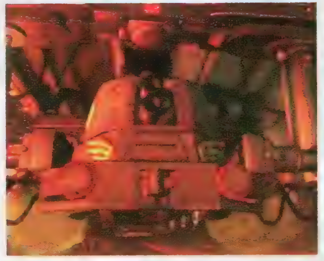


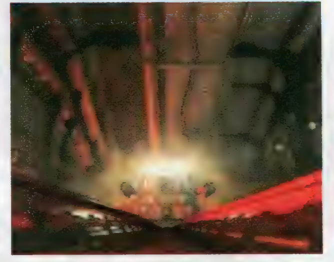






















八、巴黎崩潰

指令室內，
美露和莎兒在為大家報導情況。
莎兒：「巴黎聖母院的巨橡樹繼續成長，已擴展到市街！」
美露：「由於巨橡樹直接攻擊，主要街道，建築物亦受到摧毀！所有都市機能都處於沉默！明天黃昏，臣橡樹即將覆蓋整個巴黎！」
格嵐：「巴黎會消失…最壞的情況。」「大神，錯在不你們打倒了怪人啊…只是巨橡樹……我們還有勝機。問題在於孩子們啊。知道祖先是巴黎族，已完全喪失戰意。」
大神回看各位，知道祖先被法國人滅種，各人都失去意欲保護巴黎。
姬絲莉：「沒喪失！雖然喪失…」
花火：「知曉巴黎的歷史…我們不服要保護這巴黎。」
格嵐責備：「不要撒嬌！這是戰爭！況且你們是士兵！」
洛庇莉亞：「對！我們是人類！不是機器！不會附和妳的話！」
歌莉歌：「雖然是人類…不過是巴黎族。我不能戰鬥…」
艾莉卡：「格嵐…大神…對不起…」
各成員極度執著，大神不知要如何收拾爛攤子。氣氛成膠著，突如其來地，les Chattes Nores總意上下全體受到衝擊，各位險些兒摔到地上。

格嵐：「什麼回事！」
美露：「巨橡樹根到達les Chattes Nories劇場部份！正攻擊外壁！」
莎兒：「全防禦閘口封鎖完畢！推測離到達地下設施需要時間…10，10分鐘！」
繼市街之後，les Chattes Nories亦未能倖免。形勢緊迫，大神慌忙著各位逃生，再細想辦法。
格嵐：「總之要逃走！美露，對所有設施頒布逃生命令，逃生！」「莎兒！催速僧趕快準備開動紫電號！知道嗎！」又道各位：「你們在幹什麼！快往機庫！」
命令下，美露趕忙準備逃生，大神也率領各位往機庫去。

在機庫內，大神們走往紫電號，大神看到紫電號煥然一新，紫電號也經改裝了。
僧：「是紫電刃，以強攻突破為目的的新型紫電號。」
格嵐：「僧，留待之後才驕偉吧！沒有時間了！」
僧：「知道啊，主管！光武已經在紫電刃內。快乘上！」
巴里華擊團亦集合後，逃去經已就緒，美露向所有員工宣布出發。
美露：「所有員工已登車！劇場內生命反應…零！」

另一邊，僧開動紫電刃出發：「趕快出發！不要慢吞吞！」
莎兒又傳來消息：「巨橡樹根已侵入機庫！接近紫電刃！」
大神：「可惡！太遲嗎！」
莎兒：「安全裝置，解除。」
格嵐：「出發！」
地下隧道中，紫電刃在軌道上行駛，逐漸加速，氣壓令巴里華擊團透不過氣來。不過樹根的速度比未全速運行的紫電號更快，已在紫電號頂部翻騰，慶幸裝備在整電號的工具臂仍能抵抗，一發力已扯開巨樹根，轟到後邊。但樹根仍然窮追不捨，並於前方設有埋伏，一道樹根牆擋著前路。危急下，格嵐運用電紫刀車頭的主炮再告突破，暫時脫離危機。
美露：「巨橡樹來臨！請忍耐衝擊！」
格嵐：「發射主炮。」
找抵擋了第一波，一會後，巨樹根又一揮擊向紫電刃，又再抵過，再這樣一下，大神覺得實在不是辦法。

美露：「巨橡根樹中發射出小型兵器！未能確定！是不明兵器！」
莎兒：「小型兵器開始攻擊！在狙擊蒸氣機關！」
格嵐：「聽到嗎，大神？馬上往紫電刃車頂，保護蒸氣機關！蒸氣機關摧毀，這整電號會爆炸！」
大神馬上命令各位出擊，不過各位始終不振作，只擾讓推辭。
艾莉卡：「那巨橡樹是…」
莎兒：「最尾一輛的蒸氣機關暴走，請逃走！」
紫電號又傳來激烈衝擊，
格嵐：「這是命令啊！你們不出擊，所有人都會死！」

歌莉歌：「但是…我們是…巴黎族啊…」
大神：

NormalL LIPS

選擇	中譯	格嵐
俺一人で,出撃します！！	我自己單獨出擊！	↑↑
なんとか強行突破できませんか?	有辦法衝出去嗎？	—
支配人,あきらめましょう……	主管，放棄吧……	↓
Time Over	—	—

各成員堅持，大神一怒之下決定單獨出擊。
姬絲莉：「單獨戰鬥！無謀！」
格嵐猛聲呵責：「那麼你們自己去死吧！無論怎樣，我也要保護這巴黎！你們也醒覺吧！」
「大神，拜託了！之後交你辦啊。」
平台升起，大神漸漸升到車頂。臨走時，大神回眸一看副隊長，似要交託以後一切…
大神：「隊長…大家交給你了。」「大神一郎，出擊！請開啟機庫！」
大神有意尋死，生離死別，也激起了副隊長的戰意。
副隊長：「等等…我也去。不能讓你單獨死去！我也要出戰。」
大神極度感激：「好！由我們去開拓道路吧！」

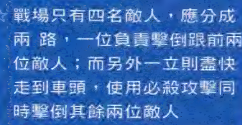
到達紫電刃頂部，大神與副隊長終於親眼目睹小型兵器的真面目。那是一些會飛翔的海星怪人Calamite。怪人為數不少，紫電刃雙側鐵臂雖能阻得一時，但已力盡，被海星怪圍攻，激毀一臂。
紫電刃十分高速，站在車頂，在風壓下，大神與副隊長要站隱腳步也覺得費力。
大神：「…迷惘消除了嗎？」
副隊長：「消滅我們祖先的是巴黎人…怎能消除！不過…我只想保護你…與及各位同伴！我現在只想順除那心意！」
格嵐傳來通訊：「大神…敵人在狙擊紫電刃弱點「蒸氣機關」。」
美露：「被摧毀三個蒸氣機關後，紫電刃會爆炸。」
莎兒：「請盡力保護紫電刃！最能依靠的是大神你們！」
戰鬥隨即開始。

第二輪戰鬥



勝利條件：擊倒所有敵人

失敗條件：被摧毀三個機關機關；或大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點：

☆ 戰場只有四名敵人，應分成兩 路，一位負責擊倒跟前兩位敵人；而另外一立則盡快走到車頭，使用必殺攻擊同時擊倒其餘兩位敵人

☆ 第二輪戰鬥開始時，副隊長會移到大神於戰鬥完結時的位置旁



戰鬥中事件

副隊長

出現條件：大神於第三回合行動時

副隊長：「隊長…大家果然沒有來…」「還以為已經一條心，成為夥伴…因為巴黎族的血…大家被迷惑了…」「大家同心合力作戰的日子，已不會再來嗎…」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	副隊長
俺は,信じている!	我相信大家！	↑
ダメかもしれないな……	說不定已不行……	↓
Time Over	—	—

大神堅定地回答副隊長：「我相信！大家一定會來！」「回憶吧！les Chattes Nories 的事…到目前為止的戰鬥…」「不是任何時候也同心合力渡過難關嗎？」「還有，你也該明白。為保護重要的人而拼命戰鬥……」「我相信！大家一定會來！」

副隊長回復信心：「…相信大家，死守這裡吧！」

大神：「好！絕對要守護紫電刃！」

戰鬥完結

不消一會，大神與副隊長輕放鬆擊退所有敵人，暫時解除危機。滿以為可舒一口氣，格嵐又再來電。

格嵐：「怎麼在放心！敵軍有增援來啊！」

回頭望，又有海星怪登上車頂！

美露：「敵人第二波正包圍紫電號！大神，請盡快迎擊！」

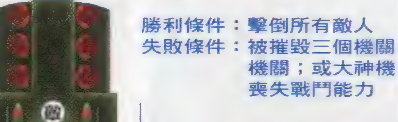
戰鬥又再開始，大神唯有再度迎擊敵軍。







第三輪戰鬥



勝利條件：擊倒所有敵人

失敗條件：被摧毀三個機關機關；或大神機喪失戰鬥能力

戰鬥重點：

☆ 戰場上，敵人數目比之前還要少，沒有什麼難度，基本上不成問題。

戰鬥中事件

美露

戰鬥中，美露緊急致電大神。

美露：「大神！請回答！緊急聯絡！」

莎兒：「紫電刃前路有未升起的閘口扭擋！」

美露：「離到達還有時間！這樣子會正門衝突！大神，請指示！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
主砲發射だ!	發射主砲！	↑
そのまま突っ進むんだ!	照現況前進，衝過去！	↑↑
よけるんだ！	避開！	—
Time Over	—	↓

大神衡量過，決定這樣子衝過去。

大神：「衝過去！一道閘沒什麼大不了！」

美露：「知…知道！全員，請忍耐衝擊！」

直衝向鐵閘，紫電號成功突破，繼續運行。

戰鬥完結

再度擊退敵人，大神小心觀察四周，以防敵人再度出現。環顧四周同時，不防有漏網之雨，一位海星怪以破風速度撞向副隊長，副隊長被撞得直往後衝，與紫電號一進一退下，就要墜進黑暗的隧道…

人急智生，大神馬上全馬力開動雙肩上的推進器，回身飛翔，幾個回轉減低衝力，及時衝向副隊長背部，順勢扭擋，及時迎救。

大神擦過一身冷汗，再看看前方，海星怪大軍又再殺到，沒完沒了。

副隊長：「要怎麼辦！」

大神：「哼，無辦法…上！」

大神唯有與副隊長硬著頭皮迎戰，正在徬惶無助的時候，大神們面前又再發生爆炸，難道又有敵人！？

隨著幾團彩煙，

「巴里華擊團，駕到！」

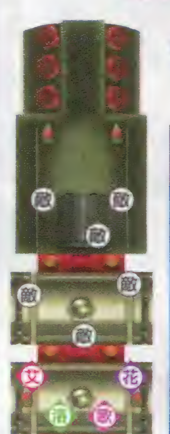
巴里華擊團其他成員終於來臨，同心合力作戰。

各成員終於想通，

各隊員紛紛致歉：「真是，慘不忍睹呢。比起擔心你們，倒不如大鬧一場好過。」「對不起…差一點，我們便要喪失生命中最寶貴的東西。」「看到你們兩位戰鬥，我們明白了…想保護身邊的人。」

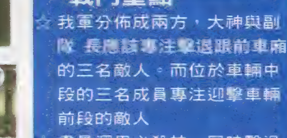
大神：「好，各位，大家一同迎擊敵人吧！」

第四輪戰鬥



勝利條件：擊倒所有敵人

失敗條件：被摧毀三個機關機關；或大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點

☆ 我軍分佈成兩方，大神與副隊 長應該專注擊退跟前車廂的三名敵人。而位於車輛中段的三名成員專注迎擊車輛前段的敵人

☆ 盡量運用必殺技，同時擊退多名敵人

☆ 兵貴神速，以防蒸氣機關被毀

























九、直至那一天

解開心結後，巴里華擊團以萬軍之勢擊退敵人，前路中，出路也在望。可是，大神還是棋差一著，巨樹根早在出路前十面埋伏。出口通道兩側沙泥傾瀉，巨樹根閃出，張開血盤大口，利牙咬破蒸氣機關。紫電刃開始失控，美露趕忙通知各位，趕快展開疏散。

美露：「大神，快離開！蒸氣機關失控了！」

莎兒：「大神！快逃！」

但車頂上，各隊員無路可逃，紫電刃極高速，冒險著地也不行，大神只能片手擋著紫電刃冒起的火焰，爆風下，大神感到眼前一黑，不醒人事，再不知道之後發生何事。

再張開眼睛時，大神只見到副隊長，馬上上前扶起。

副隊長：「隊長，你無事嗎？」「看那裡！」

副隊長指著旁邊的巨大坑洞，那是紫電號爆炸形成的結果。除坑洞以外，巴黎全市覆沒，慘不忍睹。

同伴慘死，副隊長很激動：「是啊。我們…被那爆炸捲進…這樣…大家…在幹什麼！還不去救大家！」

希望只餘下自己與副隊長，大神只好忍辱負眾：「不行…太危險了！如果我們也倒下，由誰保護巴黎！」

副隊長也明白，巨樹根又再襲來，唯有寄望各位仍生還，先與大神在巴黎附近搜索。

編無所獲，夜已深，大神先與公園內休息。

晚上，想到希望渺茫，副隊長不禁提出疑問。











如副隊長是艾莉卡：

艾莉卡：「大神…各位…有聯絡到嗎？」

大神：「對不起…通訊器沒有消息。」

艾莉卡：「是嗎……les Chattes Nories 也消失了…是因為巨橡樹…令街不能住人嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
大丈夫,心配いらないよ。	無問題，不用擔心啊。	↑↑
俺にも……わからない。	我也…不知道。	↓↓
引越しすれば,大丈夫だよ！	搬走便沒有問題啊！	↓↓
Time Over	—	—

艾莉卡神情十分沮喪，大神立加以扶持，艾莉卡也回復笑容。

艾莉卡也變得樂觀：「真是…好奸茅啊。看到大神笑…我可安心呢。」

但還是有點害怕，請求大神：「大神…我…好不安…心…好像要被壓碎般…」「今晚就好了…可以…與我一起嗎…求求你…」

大神無然答應。

夜已深，星空下，大神在周圍找到一張毛毯，讓艾莉卡伏在自己胸口，一起披上毛毯倚著長椅休息。

長夜漫漫，艾莉卡與大神談起心事：「大神…可以繼續談之前的話嗎？」「大神…總有一天會回到東京那一番話。」「那時候我一直想。終於…想到答案…我…還是好喜歡大神。」「所以…我決定了。我要成為大神…巴黎的戀人。」「係…大神…在巴黎之時就好了。請讓我成為你的戀人…直至總得分開時…請給予我大量回憶。只要…擁有與大神的快樂活憶…我就滿足了…」

艾莉卡甜絲絲的入睡，但心中自有打算…

艾莉卡心想：(後會有期…大神)



第二天清早醒來，大神懞朧中看見艾莉卡漸漸遠去，而自己身邊則有一封信，大神馬上拆開閱讀。

艾莉卡：「多謝大神給予我美好的回憶。後會有期…艾莉卡」

艾莉卡一心尋死，現在還趕得及，大神馬上追上去，喝止艾莉卡。

大神：「姬絲莉，等等！不能讓你一個人去！」

艾莉卡：「大，大神…已醒來嗎？」…我不是要戰鬥。我要用我的命…鎮壓巨橡樹。」

大神：「你打算犧牲自己嗎？」

艾莉卡神場很無奈：「那巨橡樹…由於怪人的靈魂而復活…那麼…如果獻上流有與怪人同樣血裔的我，一定能鎮壓巨橡樹。」

大神：「那樣做，那你又怎樣！」

艾莉卡表現得很平靜：「…會死。不過…大神…巴黎所有人也會得救。」「大神…給予我快樂回憶…多謝。請你…絕不要忘了我呢…後會有期。」

艾莉卡一心求死，大神愛深情切，決不讓艾莉卡送死，將艾莉卡拉入懷中，緊緊抱著。艾莉卡也不捨大神，亦緊抱著。

大神：「不會讓你去！」(無影響)

Analog LIPS

選擇
いかせるものか。

艾莉卡亦緊緊抱著大神：「我也…不想去…不過…如我不去…這巴黎…」

大神溫柔地說服艾莉卡：「艾莉卡…不可以捨棄希望！只要不放棄，希望一定會回報！艾莉卡，相信我！」

艾莉卡也明白：「大神…係…我信你。」

註：以後詳見正文







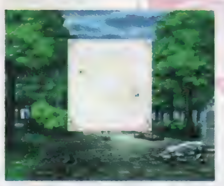
















如副隊長是姬絲莉：

姬絲莉神情很不安：「隊長…格嵐有聯絡到嗎？」
大神：「對不起…通訊器沒有消息。」
姬絲莉有點後悔之前沒有即時搶救各位，責備大神：「所以那時候不應該逃走。即使死也應拯救他們…」「人真是無能…到現在為止累積到的名譽和貴族的光榮全部也是空虛…」「隊長啊…我…可以撒嬌嗎？」
大神：「嗯…」
姬絲莉：「對不起…」
夜已深，星空下，大神在周圍找到一張毛毯，摟著姬絲莉一起披著，倚在長椅上渡過長夜。
長夜漫漫，姬絲莉與大神談起心事：「閣下…總有一天會回到帝都吧？」「如果你一定要去，讓我心服的後再行…我再一次挑戰你。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
わかった……受けてたつよ。	知道，我接受。	↑
それはできない……	那不行……	↑
Time Over	—	—

大神：「知道…我接受啊。與姬絲莉…用劍比用說話更交心呢。」
姬絲莉：「你也明白呢。今次不能手下留情啊。上次決鬥，我從閣下中學會了真正的強。今次，輪到我我教你什麼是真正的女仕。譬如…這個我。」「直到你回去前，我會讓你知道什麼是真正的女仕。所以…直至那天為止，與我一起…好嗎…」
大神：「知道…」
姬絲莉：「…多謝。」
姬絲莉伏在大神肩上甜絲絲的入睡，這一晚…是姬絲莉心想自己與大神共處的最後一個晚上…因為…姬絲莉自有打算…
姬絲莉心想：(再見了…隊長)

第二天清早醒來，大神懞朧中看見姬絲莉漸漸遠去，而自己身邊則有一封信，大神馬上拆開閱讀。
信中，姬絲莉：「為了人，為了勝利，我獻出生命。之後拜託了…姬絲莉。」
姬絲莉打算單獨戰鬥，現在還趕得及，大神馬上追上去，喝止姬絲莉。
大神：「姬絲莉，等等！不能讓你一個人去！」
姬絲莉回頭道：「隊長…你已起來？」
大神：「姬絲莉！答我！妳打算死嗎？」
姬絲莉眼神堅定：「不用慌張…不會白死。與我生命作交換，我會鎮壓那巨橡樹。」「那巨橡樹…由於怪人的靈魂而復活…那麼…如果獻上流有與怪人同樣血裔的我，一定能鎮壓巨橡樹。」
大神：「那樣做，那你又怎樣！」
姬絲莉：「還有其他方法嗎？我為巴黎而捨命！那是榮耀！」
又再微笑地：「不要說…我已決定。與閣下的回憶…即使死也不會忘記…」
姬絲莉心已決，但大神愛深情切，決不讓姬絲莉送死，緊緊從後抱緊姬絲莉。姬絲莉心意動搖，緊緊握著大神的手。
大神：「絕不讓你去！」(無影響)

Analog LIPS

選擇
いかせるものか。

姬絲莉開始動搖：「不要…我心意會動搖…為防這溫暖的場面…我才打算默默離去…」
大神再溫柔地遊說姬絲莉：「姬絲莉…不可以捨棄希望！只要不放棄，希望一定會回報！姬絲莉，相信我！」
姬絲莉終於明白：「閣下的說話好溫暖…知道…我相你。」
註：以後詳見正文

如副隊長是歌莉歌：

歌莉歌悲傷得想哭：「各位…往哪裡去了…」
大神：「歌莉歌，打起精神啊。」
歌莉歌：「精神不了啊…大家也不見了…」
大神：「不要擔心。歌莉歌，大家一定無事的。」
歌莉歌稍為放心，但還是很憂鬱：「嗯…不過…提不起精神啊…」「但…一郎在…我稍為精神啊。」
夜已深，星空下，大神在周圍找到一張毛毯，讓歌莉歌坐在自己膝上，倚著自己胞膛，披上毛毯一起倚在長椅休息，度過長夜。
歌莉歌與大神傾訴起心事：「這樣子…令我回憶起小時候啊…」「我…加入馬戲團前，經常這樣子睡啊。雖然那樣子是單獨的…」「呢，一郎…可以繼續之前的一番話嗎？」「是一郎…要回到東京的事啊。」「我，好傷心啊。不過…如果我哭，一郎會討厭我呢……可是呢…但其實…」「等等我啊。我會努力成為大人…如果我成為大人…我會與一郎一起去東京…直至那時候，等我啊…」
大神無言以對。
歌莉歌：「一郎…我可以哭嗎？我哭…你也不會討厭我嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
キライになんかならないよ。	不會討厭啊。	↑↑
そういるところがキライだな。	我討厭妳那點。	↑
泣いたらキライになる。	妳哭我會討厭啊。	↓↓
Time Over	—	—

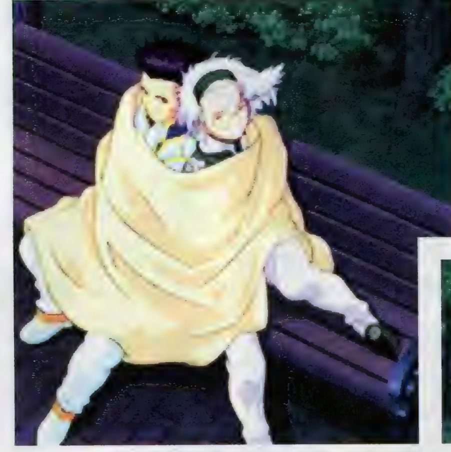
大神：「當然不會討厭啊。」
歌莉歌再追問：「即使我任性？」
當然啊。
歌莉歌：「太好了…」
歌莉歌釋放自己的感情，在大神懷內痛哭，漸漸感到累意，甜絲絲的入睡。
歌莉歌心想：(再見…一郎…)
大神亦摟著歌莉歌，未察見歌莉歌心底的一句話，不知不覺中入睡，殊不知歌莉歌另有主意…
第二天清早醒來，大神懞朧中看見歌莉歌逐漸遠去，而

















自己身邊則有一封信，大神馬上拆開閱讀。
信中，歌莉歌：「給我最喜歡的一郎。多謝你陪伴我。再見…歌莉歌。」
歌莉歌有意單獨決戰，現在還趕得及，大神馬上追上去，喝止歌莉歌。
大神：「姬絲莉，等等！不能讓你一個人去！」
歌莉歌又驚又喜：「一郎…你已起來？」
大神：「歌莉歌！答我！妳打算單獨與巨橡樹決鬥嗎？」
歌莉歌神情無奈：「只要獻上我的命，巨橡樹便會靜下來啊。」
大神：「獻上性命…為打倒巨橡樹而犧牲嗎？」
歌莉歌：那巨橡樹…由於怪人獻上生命而復活吧？所以…那巨橡樹…由於怪人的靈魂而復活…那麼…如果獻上流有與怪人同樣血裔的我，一定能打倒那傢伙。」
後果可想而知，大神再斥問歌莉歌：「那樣做，歌莉歌會怎樣！」
歌莉歌表現得很悲痛：「因為…沒有其他辦法啊。如…以我一人的性命…一郎們便能得救…」「我…不會忘記昨天的事…那樣大聲哭…是我有生以來第一次…以往我不笑…只會被責備…」「我哭過夠，舒暢了…多謝，一郎。」「那麼…一郎保重。」
歌莉歌無辦法中要犧牲自己，但大神愛深情切，決不讓歌莉歌白死，蹲下緊緊抱歌莉歌入懷中。歌莉歌也捨不得大神，擁向大神懷抱。
大神：「不行！絕不讓你去！」(無影響)

Analog LIPS

選擇
いかせるものか。

歌莉歌道出真心話：「我也…不想死啊…大家也…一郎也會死…我不要啊。」
大神再溫柔地遊說歌莉歌：「姬絲莉…不可以捨棄希望！只要不放棄，希望一定會回報！姬絲莉，相信我！」
歌莉歌終於明白：「一郎，知道了。我相信你。」
註：以後詳見正文

如副隊長是洛庇莉亞：

洛庇莉亞：「隊長也真壞…居然捨棄同伴逃走！真懦夫。」
大神不能否認，只能解釋事實：「…如果我們也在那裡倒下，要怎麼辦？假設艾莉卡們全軍覆沒…要由誰去保護巴黎！」
洛庇莉亞仍然爭論，神情很激動：「也，也說得對…不過，或者也有機會成功救到嘛…」「畜牲…雖然那些傢伙們死去，我也不會感到傷痛…可是…為何我會這般難撼啊…」
洛庇莉亞在無意中已對各成員增添了感情，只是她不知道罷了…
夜已深，星空下，大神在周圍找到一張毛毯，與洛庇莉亞背對背，披上毛毯一起倚在長椅休息，度過長夜。
洛庇莉亞與大神傾訴心事：「隊長…可以繼續之前…的話嗎？」「你會離開巴里華擊團一事啊。」「直至那一天為止…你隱瞞著不是更好嗎？我為未來感到不安啊…害怕那一天總會來到呢…」「稍為體恤別人的心情啊…你明白嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
人の……氣持ち？	他人的……心情？	—
……いつだって考えてるさ。	什麼時候也在想啊。	↑↑
そういうロベリアはどうなんだ？	那洛庇莉亞又怎樣？	—
Time Over	—	—

洛庇莉亞情緒混亂：「如果我不是喜歡你，便不會當上副隊長了！你至要想想我啊！用態度表現一下不行嗎！」「呀，不要，不要！」「這種劣根性女人的心情，讓我變狂了！」「是你錯啊。你摧毀了我！這責任，你要怎樣補償！」
大神無言以對。
洛庇莉亞：「哼…如不知道方法，我教你啊…男人的責任要這樣履行！」
洛庇莉亞吻向大神，大神也緊緊擁著洛庇莉亞，然後相倚偎著入睡。

洛庇莉亞心想：(再見啊…隊長…)
臨入睡之前，洛庇莉亞有個打算，心想這晚是與大神相處的最後一個晚上…
第二天清早醒來，大神懵朧中看見洛庇莉亞逐漸遠去，而自己身邊則有一封信，大神馬上拆開閱讀。
信中，洛庇莉亞：「我先一步在地獄等你。洛庇莉亞。」
洛庇莉亞決意一死，現在還趕得及，大神馬上追上去，制止洛庇莉亞。
大神：「洛庇莉亞，等等！不能讓你一個人去！」
洛庇莉亞：「隊長…已醒來嗎？」
大神：「歌莉歌！答我！妳打算單獨與巨橡樹決鬥嗎？」
洛庇莉亞：「不對啊。是同歸於盡。用我的命交換，鎮壓巨橡樹。」
大神：「獻上性命…為打倒巨橡樹而犧牲嗎？」
洛庇莉亞視死如歸：「反正我是刑期1000年的壞旦啊，誰也不會傷心。」「帶同那巨橡樹上路，那死法也不俗…不太壞啊。」「還有…已向隊長…傳達了心意。」「是我一生一次的告白…嘻嘻…忘記也無所謂啊。那…後會有期啊。」
洛庇莉亞視死如歸，大神愛深情切，決不讓洛庇莉亞白死，緊緊拉著洛庇莉亞的手，絕不放鬆。
大神：「不行！絕不讓你去！」(無影響)

Analog LIPS

選擇
いかせるものか。

洛庇莉亞很感動，聲音有些沙啞：「隊長…大家也死了…只餘下我這壞旦生還…雖然那班傢伙很討厭，但我一定要跟他們一起去…她們在地獄很寂寞啊？」
大神激昂地遊說：「洛庇莉亞…不可以捨棄希望！只要不放棄，希望一定會回報！洛庇莉亞，相信我！」
洛庇莉亞終回復信心，相信大神：「沒有變…難纏的傢伙。」
註：以後詳見正文













如副隊長是花火：

花火非常憂心：「大神…格嵐們有消息來嗎？」「果然…各位被爆發捲進…」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
大丈夫,みんな生きているさ。	無事的，大家還在生。	↑
俺にも……わからない。	我也…不知道。	—
あきらめようか……花火くん。	放棄吧，花火。	↓↓
Time Over	—	—

大神安慰花火：「無事啊，大家一定在生！」

花火也安定下來：「…是呢。大神也那麼說，無問題呢…」作出請求：「那…大神…我，對殿下這般說話還是初次…」「今晚就好了…請…伴在我身邊…」

大神：「呀，知道啊。」

夜已深，星空下，大神在周圍找到一張毛毯，與花火一起坐在長椅上，一起披上毛毯，披上毛毯一起倚在長椅休息，度過長夜。

花火與大神傾談心事：「大神……可以繼續之前的一番話嗎？」「大神…在東京花組內，有重要的人一事。」花火閉上眼睛，說出心底的說話。

花火：「我…到現在為止只是遵從殿下的說話生活。」「無論什麼事情，我總認為要尊重大神的意見…可是…今次我絕不服！」「大神…我是這麼愛你。所以……至少與我在一起的時候…請接受我的一切。」

大神：「知道啊…花火。」

訴說著，大神與花火睡意漸濃，先後入睡。入睡前，花火心頭有個主意，暗中跟大神道別…

花火心想：(再見…大神…)

第二天清早醒來，大神朦朧中看見花火逐漸遠去，而自己身邊則有一封信，大神馬上拆開閱讀。

信中，花火：「昨晚好多謝你。之後也請保重…花火。」

花火決意單獨戰鬥現在還趕得及，大神馬上追上去，制止花火。

花火：「大神…已醒來嗎？」

大神斥問花火：「答我！花火單獨幹得了什麼！」

花火垂著頭回答：「用我的性命…鎮壓巨橡樹。」

大神：「鎮壓？為打倒巨橡樹犧牲嗎？」

花火：「那巨橡樹…是我祖先巴黎族的怨意。」

該時候，通訊器也傳來好消息，格嵐們依然生還！

副隊長欣喜若狂：「隊長！格嵐們依然在生！」「只要身為巴黎族子孩孫的我獻出生命，一定能鎮壓巨橡樹。」

後果可想而知，大神再問花火：「那樣做，花火又會怎樣！」

花火眼神堅定：「…如果有其他方法，請你告訴我。」

大神無從回答，花火跟大神道別：「「大神…昨晚的事，我一生也不會忘記。我由出世開始，初次成功傳達自己的意願。下一世…讓我們更早相遇吧。再見…大神…」

花火打算自我犧牲，大神愛深情切，決不讓花火白死，緊緊將花火抱入懷中。花火神情也表現不捨，但又欲推開，感情很混雜。

大神：「不行！絕不讓你去！」(無影響)

Analog LIPS

選擇
いかせるものか。

花火眼眶兒也紅了，嗚咽著：「我也…不想去…」「不過…現在巴里華擊團各位也不在…只好…這樣…」

大神溫柔地遊說花火：「花火…不可以捨棄希望！只要不放棄，希望一定會回報！花火，相信我！」

花火也冷靜下來：「大神…」

註：以後詳見正文



十、最後希望

成功挽救副隊長，通訊器也傳來好消息，原來格嵐他們仍然在生。

副隊長與大神欣喜若狂。

副隊長：「格嵐們還在生！」

大神：「呀。來，一起往凱旋門去吧！」

大神牽著副隊長，往凱旋門與各位會合，生離死別後，知道大家仍然生還，各位差不多高興得說不出話來。

大神：「不過…想不到大家能從那爆炸中獲救呢。」

莎兒：「紫電刀被擊毀時…一時間還不知要如何打算啊。」

美露：「不過…在我們面前，有救星出現了。」

格嵐：「大神，為你介紹啊。」

「久違了，大神。是我，迫水典通。」

大神往照照格嵐身旁的男仕，是被譽為日本外交鐵壁的迫水大使。

大神很驚喜，高呼：「迫水大使！」

迫水：「大神，可以不稱呼我做大使嗎？」

格嵐為大家解釋。

格嵐：「其實，大神。迫 是巴里華擊團，凱旋門支部的部長。」

大神：「凱旋門支部，這裡有地下基地嗎！」

迫水：「是啊。還有，這裡亦有最後的皇牌。」

格嵐：「能令戰況一口氣逆轉的秘密兵器，正沉睡在這凱旋門支部啊。」

迫水：「我嚮導你們往凱旋門支部。跟著來。」

起步前，副隊長為剛才一事感謝大神。

副隊長：「大神說得對呢，你教曉了我一件事。可不能放棄希望…」

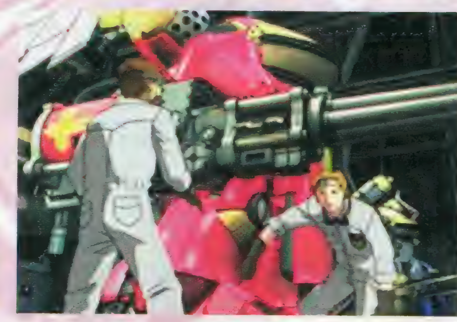
大神，副隊長與各位也隨著迫水，一步步，邁往最終作戰之路…

次回預告

艾莉卡：「從古時延續的怨念，現在要甦醒的邪惡。還有，承接往未來的希望。下一回，櫻大戰3，～都市仍活著～。在愛的旗幟下，巴里華擊團，駕到！」

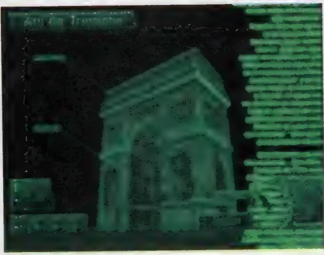




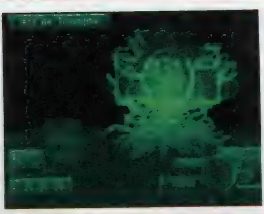






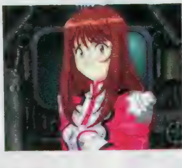














第十一話 ～都市仍活著～

一、信念

les Chattes Nories 總部崩潰，經格嵐預先安排，巴里華擊團遷移總部往機密的凱旋門分部，展開終極之戰。

隨著迫水，巴里華擊團乘進電梯，往凱旋門指令室展開會議。

電梯內，

迫水為大家解釋在凱旋門興建分部用意何在。

迫水：「巴里華擊團，凱旋門分部，對我們活在巴黎的人，會成為最後的希望。」

「來，到達了，大神。這裡是凱旋門分部的作戰指令室。」

電梯停在地底某一層，各位步出，作戰室的設備比les Chattes Nories 的還要完善，各位為之讚嘆。」

螢光幕上，映照著巴黎市面情況。畫面上一片頽垣敗瓦，美露與莎兒如常地為大家分析形勢。

美露：「巨橡樹以巴黎聖母院為源，已侵佔巴黎市街達百份之七十二的地方！」

莎兒：「由於巨橡樹根，道路被分隔，仍未完全疏散市民！」

美露：「日落時…巴黎會被巨橡樹完全覆蓋！」

時間不足一天，各位頓時不知所措，混亂起訌。

艾莉卡：「日落後…這巴黎會消失？」

姬絲莉：「要怎樣進攻…敵人有足以覆蓋巴黎般龐大…」

大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌	洛庇莉亞	花火
みんな,あきらめるじゃない。	各位，不要放棄。	—	—	—	↑	—
もう……ダメだ……	已…不行了…	—	—	↓↓	—	—
(中途出現)なにか方法があるはず!	一定會有方法！	—	—	—	—	↑↑
Time Over	—	↓	—	—	—	—

大神的堅毅，令其他成員也提起信心。

花火：「可是…有具体方法打倒巨橡樹嗎？」

大神未有想及，未能回答。

格嵐：「要放棄還太早啊。我們…還在生。」

迫水：「說得對，你們。我們發現了巨橡樹內妖力最高的地方。大概…那可謂是巨橡樹心臟之處。」

大神推測：「換言之，只要粉碎那處，即能摧毀巨橡樹？」

格嵐：「很懂事呢。強攻巨橡樹心臟部，這是最後希望啊。」

姬絲莉：「可是，失去紫電刃…要怎樣赴往巨橡樹。」

格嵐滿胸成竹，發出會心微笑：「哼哼…就是為此而有的凱旋門分部。來，看這個！」

螢光幕上，再顯示出數據，中心的地圖比例漸漸收細，映照著所羅門。

迫水：「這凱旋門分部，有我們的殺著……Revolver Cannon 。」

迫水話畢，凱旋門的外形開始變更，由中間橫斷開啟，地底一枝巨大手鎗升起，形成一個巨大炮台。

迫水：「是為遠距離輸送光武 F 的發射型兵器。有 Revolver Cannon ，可於瞬間輸送部隊往歐洲每個角落。所有所有，亦是以巴黎為據點，保護歐洲一帶的「歐洲防衛構思」內其中一環。」

螢光幕上，根據數據。凱旋門前，電腦照比例及方向在適當地方凝造出巨橡樹，掃描出Revolver Cannon瞄準巨橡樹時的實際情況。

迫水補充：「不過…那是Revolver Cannon完成後的說話呢。」「遺憾地…如大神推測。只能靠肉眼瞄準…發射用的膠囊亦只處於實驗階段。」

格嵐：「…要調整射程並不可能。只能靠撞向巨橡樹而停下。不過呢…沒有Revolver Cannon，並不能發動強攻作戰。」

大神感到戰術的危險性，提出疑問：「簡直是拼命的戰術。」

格嵐並沒有否定：「拼命？用那天真的思想，可不能在這戰鬥取勝。」「要捨棄生命。你們…想保護這巴黎吧？」

格嵐命令各位放棄生命，眾人啞然。

艾莉卡：「捨…捨棄生命？即是…去死嗎？」

格嵐沒有動容：「是啊…用死創造歷史。當然，不會只讓你們死去。我們也會…是啊。」

大神回顧各位，也望著莎兒和美露。除隊員以外，似乎各位也豁了出去。

美露：「大神…拜託了。」

莎兒：「雖然不想死，但為保護巴黎…無辦法呢。」

格嵐：「捨棄生命，創造巴黎人民的歷史…創造未來啊！」「來，大神……覺悟吧。命令這些孩子們。」

大神：

Norma LIPS

選擇	中譯
命令できません。	我做不到。
Time Over	—

註：如選擇Time Over，選項會重新開始，直至大神選擇命令できません。(我做不到。)為止。

大神沉默不語，格嵐再三摧速大神下令。

格嵐：「快命令！你不想保護這巴黎嗎？」

三思下，大神堅定拒絕。

大神：「我做不到。因為…我們會活著回來。為親自用我們雙手，去創造未來！」

大神驚人的意志力，格嵐也為之咋舌。

格嵐：「大神…你…」

大神：「知道嗎，各位！什麼捨棄生命，我絕對不容！那…是作為巴里華擊團 花組隊長…不…作為同伴的請求。」

各位成員也佩服大神的意志，燃起戰意跟隨。

姬絲莉：「是請求那可沒辦法。知道…我發誓與閣下一起活著回來！」

歌莉歌：「我也會努力！一郎在，我什麼也不怕！」

花火：「大神，我也去。我也想教導巴黎各位什麼才是生存的希望。」

洛庇莉亞：「也讓我參一把啊。報酬我要算多一點，不容你說不。」

艾莉卡：「我也一起去！大家一起回來呢。是承諾啊！」

大神衷心向各位致謝，格嵐終於也屈服。

格嵐：「…知道啊。今次，完全是我錯了。」「那麼，開始巴黎解放作戰。行動名稱是…『巴黎在燃燒嗎』。」

「請號令開始作戰，大神隊長！」

副隊長：「隊長，請號令！」

大神下令：「『巴里在燃燒嗎』，發動！」

Analog LIPS

選擇	副隊長
(最強至強)「巴里は燃えているか」發動！！	↑↑
(普通至弱)「巴里は燃えているか」發動！！	↑

大神：「來吧，各位！奪回巴黎的未來吧！」

令下，眾成員紛紛出發準備，而格嵐迫水則往凱旋門的司令塔，準備Revolver Cannon，彈射各位往巨橡樹。

司令塔內，

格嵐：「…各位也走了呢。」

迫水：「這樣就好嗎？今次作戰，絕不容許…失敗啊。」

格嵐微笑著：「…無問題啊。看到那些孩子們的面孔吧？完全信賴隊長啊。」「是初次見，那種表情…我從沒有見過…嘻嘻…這樣就好了。」

迫水：「大神…在某時候，已超越我們呢。」

格嵐：「是呢…說得好。活著創造未來的…嗎？」

同時間，在機庫內，到處都是血和汗的味道。維修班所有成員都盡力維修光武，務求可以讓光武盡快出擊。

僧：「離Revolver Cannon 開動還有不足30 鐘！最後修理完了嗎！」「不能單單交托給各位小女孩！喂，給我盡力維修！」

而在凱旋門的平台上，副隊長感到十分擔憂，到來找大神。一對情人在平台上靜靜傾訴。

副隊長：「隊長…找你久了。在這裡嗎…」「好想…看看你…我有不祥預感…我們…好像不能…再相見…」

大神看著副隊長，也感到痛心，於是溫柔地擁著副隊長，加以安慰。

大神：「不用擔心啊。我們從見面後就一起戰鬥至今。」

大神安慰，副隊長笑逐顏開：「是嗎…也是呢。對不起，我太懦弱了。」

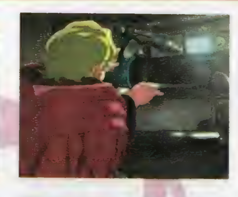
大神雙手倚著副隊長雙肩，突然，全基地傳來震動，敵人已識穿基地的所在，又再來襲，副隊長差點兒摔倒，大神馬上抱副隊長入懷。

美露透過揚聲器傳出廣播。

美露：「緊急警報，緊急警報！巨橡樹根正迫近凱旋門！」

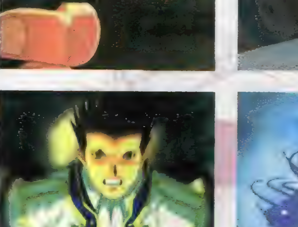
莎兒：「巴里華擊團 花組成員請趕到作戰指令室！」










二、最後希望

大神與副隊長馬上往司令塔。司令塔上，形勢十分不妙。
莎兒：「巨橡樹根的目標是這裡！」
格嵐發出指揮：「美露分析樹根何時到達，莎兒報告狀況。」
美露：「還有15分鐘！防禦壁…來不及了！」
莎兒：「部置在Champs-Elyses一帶(即凱旋門大街)的高射炮台攻擊完全發揮不了作用！」
格嵐心知不妙：「嘖…看來敵人已洞識我們的動向。」「迫水分部長！準備發射Revolver Cannon！」
格嵐向巴里華擊團各位作最後訓示「你們！不會再因為是巴黎族而迷惘吧！」
艾莉卡：「係！我們並不為過去而戰！為現在生存的人…為未來…我們會戰鬥！」
格嵐：「好！狠狠幹吧！」「最後，大神隊長！命令巴里華擊團出擊吧！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	副隊長
巴里華撃團 花組, 出撃せよ!!	巴里華擊團，出擊！	↑↑
俺で未来をつくるぞ!!	由我們來創造未來吧！	↑↑
Time Over	—	—

大神：「好！巴里華擊團 花組，出擊！往Revolver Cannon 吧！」
巨樹根一面襲擊下，巴里華擊團各位登上光武，各自進入Revolver Cannon底層預備的六夥膠囊，等待司令塔發射出擊。可是，在司令塔上，格嵐們正準備發射，但計劃卻不如想像中順利。
格嵐：「Revolver Cannon ，Lift Up 。」
美露：「Revolver Cannon開始啟動，各工作人員，請疏散。」
莎兒：「巴里華擊團各位請忍耐衝擊。」
美露：「炮口 Guage Open 。」
莎兒：「Revolver Cannon ，Lift Up 完成。」
格嵐：「開始瞄準！」
凱旋門的巨槍炮台升起，裝有各成員的膠囊亦由工具臂裝上槍鏜，準備隨時發射。但司令塔上，巨橡樹根已近在咫尺，一記轟擊，莎兒、強烈震盪下，美露和迫水大使暈死過去，唯格嵐在意志力支持下，竭力爬向裝有Revolver Cannon 槍型發射器的儀器。
格嵐：「大神，拜託了。」
失去意識前，格嵐按鍵發射，將最後六夥希望轟向巨橡樹，之後亦暈死過去。
回看各位成員，六顆膠囊劃破長空，直射向巨橡樹。途中，巨橡樹似洞識到巴里華擊團動機，派出千軍萬馬。數以千計的海星怪以神風姿態捨身衝擊六顆膠囊，各隊員感到外邊無比的撞擊力像要貫穿整個身體，苦不堪然。
幸好，膠囊堅硬的外殼終能敖過去，但遺憾地軌跡有所遍差。到達巨橡樹之時，大神與各位失散了，自己亦身處較離心臟部較低層下的巨橡樹幹內，被海星怪所包圍。
遭到暗算，大神憑著蹻健身手，橫身一跳，著地時手一按，再一個翻身暫時避過攻擊。但後無退路，大神唯有靠一己之力衝出重圍，赴往心臟部，並想辦法與各位會合。
大神指著海星怪吶喊著：「各位！等我！我一定會保護巴黎！」
另一邊廂，在巴黎市區，巴黎市警報下最後防線，保護現存的市民。各位依然抱有希望，未曾放棄。
其中，艾朗警官英勇地指揮著部下，成功拖延一些時間。
艾朗：「開火！不容樹根再入侵！要保護巴黎！」「拜託了，巴里華擊團！你們一定行的！」
公園內，羅侖氏公卿亦分配食物給災民。
羅侖氏：「雖然我能力只有這點兒，我也…想為巴黎成民添一分力。巴里華擊團各位…你們為巴黎帶來勇氣。」
再回看大神，斬掉了不少敵人，海星雖怪仍是援軍不斷，沒完沒了。大神決定傾力前進，盡早抵達心巨橡樹心臟地區，挽救巴黎。

第一輪戰鬥

勝利條件：破壞「樹界門」
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點：
☆樹界門就在眼前，只要一開始使用必殺技，再施攻擊，不用第二回合就可突破

戰鬥完結

大神突破第一道樹界門同時，樹根在巴黎市內肆虐，傷亡者數目愈趨嚴重。市內，每個人都盡自己能力幫助有需要人仕，當中，洛尼神父與德露管家也是其中一份子。
洛尼將教會作為臨時醫院，照顧受傷者，祈禱並鼓勵大家：「大家振作。神一定會守護我們。」「主啊…請守護在巴黎生活的市民…」
德露則為信念，死守著寶美家：「姬絲莉小姐…小姐隱瞞自己巴黎而戰。我不會問理由。只要小姐平安無事，我一定會保護屋邸！」
巨橡樹根勢兇夾狼，雖然不知市內情況，大神也知得速戰速決，可是樹界門內漆黑一片，得謹慎前進，大神心情心急如焚。摸黑前進良久，終於看到一點光芒，衝前往光源去，大神終於與找回第一名隊員(好感度在第二位的隊員)。細觀周圍情況，她亦被海星怪包圍，持久戰絕不是辦法，大神馬上下令，從速與之突破前路的樹界門，趕赴另一區域。

第二輪戰鬥

勝利條件：破壞「樹界門」
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



註：中文數字代表好感度順位

戰鬥重點：
☆建議使用火作戰
☆如想提升好感度，可利用擋格(かばう)指令為隊員擋格
☆只要集中攻擊樹界門，不難過關

大神再擊毀樹界門，往心臟部份，想到各成員生死未卜，大神不禁流露擔憂。
「不用擔心啊，各位一定還在生。因為我…與其他成員一樣…也相信隊長。所以，一定還生存…等待隊長來臨。」
得隊員安慰，大神略為放心，再前進。與此同時，凱旋門司令塔內，雖然之前受到樹根襲擊，但各人竟然相安無事。
美露和迫水也清醒過來，格嵐則抱著神智未清醒的莎兒。
格嵐：「美露，莎兒…無事嗎？有勞了…沒受傷嗎？」
莎兒：「係，係…呀！大神們呢？各位也無事嗎？」
美露：「無問題啊，莎兒。大神一定會回來。他承諾過我們。」
格嵐：「是…他們以前是多麼威風，我絕不讓他們死啊。是吧，大神隊長……」

格嵐遙望向巨橡樹，心中為大神聲援。在樹幹中，大神正根據雷達，找尋餘下的同伴。雷達指引下，大神到達光武訊號源附近。可是憑肉眼，大神完全看不出光武位置。
「在…這裡…啊…我動不了…對不起…拖累了你…」
憑音源，大神大概知道另外一名成員的位置，由於膠囊軌道遍移，她被困在膠囊之內。此外，雷達再顯示附近有另一台光武被膠囊困著。縱使敵人眾多，大神決意細心搜索，拯救該兩名成員。

第三輪戰鬥

勝利條件：摧毀位於地圖中的兩尊岩石
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



註：中文數字代表好感度順位

戰鬥重點：
☆建議使用火作戰
☆如想提升好感度，可利用擋格(かばう)指令為隊員擋格
☆一開始，大神可立即使用必殺技為地圖左上角的成員解困，獲救的成員隨即可作出行動，聯同另一員名成往地圖下邊拯救另一名成員，即可過關

成功拯救三名隊員，再前進之時，巨橡樹發生地震，時間已無多。衡量後，大神計劃抄小路，從樹幹外側繞往最底層心臟部份。

大神：「雖然危險…好，各位…繞著樹幹直往下吧！我們一定要活著回去！」

依計劃行動，大神率領各位走向樹幹外圍。幸運望，第四名成員正在樹幹外圍，被敵人包圍。大神趕忙上前救駕，再迎向心臟部份。

第四輪戰鬥

勝利條件：摧毀「樹界門」
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力

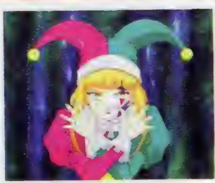


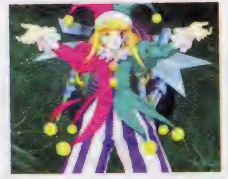
註：中文數字代表好感度順位

戰鬥重點：
☆建議使用火作戰
☆留意地面上有一些貌似花朵的東西，那些是地雷，踏上會受傷，攻擊力約有 30 多點。
☆應為被分隔在遠處的隊員擋格，慎防她被集中攻擊，失去戰鬥能力
☆小心版圖上一些柱狀的炮台，攻擊力約有 30 多點

經過長涂跋涉，大神一步步接近巨橡樹的心臟部。可是，仍尋不著副隊長，大神很擔心。

「只要不放棄，希望絕不會背判我們。神也有曰，信者

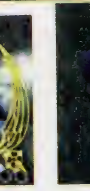






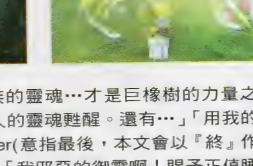












得救…大神，請相信我們。還有…不可放棄，教導我們這點的是大神啊。」

大神：「各位…多謝。」

各位鼓勵大神，大神回復信心，進軍心臟部份。深入最敵陣，莎琉已在守候，瞬間轉移到大神面前，假恭祝地跟各位打招呼。

「…不愧是巴黎族的孩子們。」「勞各位來到這裡。巴里華擊團諸君……我等待已久。」

「收聲！休以為我們會再被迷惑！」

莎琉表情很神傷：「始終，你們與怪人一樣…承繼著巴黎族的血……」

「我們雖然是巴黎族，但不是你的同伴！再不會被迷惑！」

莎琉：「無論怎樣戰鬥…也無可能擊倒我們古之神巨橡樹……」

「不試試可不知啊。」

莎琉：「你們忘了嗎？你們巴黎族充滿哀痛的過去……」

「我們…並不會過去而生。為創造未來而戰。」

莎琉：「有那麼決心…說話經已無意思……」「讓我看看你們得到的答案…出來啊，蒸氣獸『蠅龍』啊！」

莎琉召喚出無數隻機械蒼蠅，蒼蠅接而轉化成多道光汇，以莎琉為中心，合而為一，化成蒼蠅蒸氣獸『蠅龍』，盛載著莎琉，衝著巴里華擊團，展開架勢作戰。大神各位也指揮各位重組隊伍，展開決戰。

第五輪戰鬥

勝利條件：擊倒莎琉機「蠅龍」
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



註：中文數字代表好感度順位

戰鬥重點：
☆建議使用火作戰
☆莎琉會使用全範圍性必殺攻擊，大神一開始應為其他成員擋格，減低受傷
☆莎琉受到一定傷害後，會化分成十來隻小蒼蠅，當中只要一隻是真身，真身有一個特徵，它背部呈金色，而一般蒼蠅背部則呈紅色，擊倒真身後它會再化成大蒼蠅。如是者它總共會變兩次，但不難擊倒。
☆如可能，盡量利用艾莉卡的必殺攻擊替各成員補充體力

一場惡戰，大神們終於擊倒莎琉。但一切…都在莎琉計算之內，他已甘心受死。

莎琉：「這樣…就好…以我的…雨魂…巨橡樹會…被注滿。」「是啊…巴黎族的靈魂…才是巨橡樹的力量之源……巨橡樹會以怪人的靈魂甦醒。還有…」「用我的靈魂…巨橡樹核dernier(意指最後，本文會以『終』作譯名)會真正覺醒……」「我邪惡的御靈啊！賜予正值睡眠的『終』真正賜復吧！」「破壞巴黎！將憎恨灌輸給人類！終啊，請聆聽我的請求！」

莎琉悲鳴中，蠅龍機爆炸，大神完全中計，『終』即將復活。四周圍的靈魂開始凝聚到巨橡樹的心臟處，巨橡樹的心臟產生異變，形成一個類似菠蘿的頭狀物體，而後半身連接著一個蛹，身體開始變動，頭胸腹三個部份各以一對腳支持，站立起來，活像一體未完成完全變態階段的昆蟲。終雙眼發出異光，充滿敵意，大神準備再度迎戰。

大神振奮各位：「去吧！這是最後之戰！」

戰鬥開始

第六輪戰鬥

勝利條件：將終減去一半HP或以上
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



註：中文數字代表好感度順位

戰鬥重點：
☆建議使用火作戰
☆「終」不會使用必殺技，只會使用廣範圍的攻擊，攻擊力也不強，只要集中攻擊，不消幾個回合即能勝利
☆終每一回合完結時也會強行發動攻擊，將某一名同伴的體力減至1點，請留意

戰鬥中，形勢完全一面倒，大神覺得事有蹺蹊，暫時停止攻擊。觀察中，大神發現了一個物體，令他完全喪失戰意…

「隊長，看那個！不是彈射膠囊嗎，」

大神望著隊長指示的方向，那正是副隊長的膠囊，難道！

「深信著我們會來臨，單獨戰鬥…然後…」

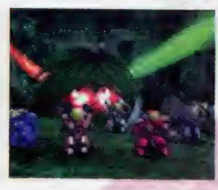
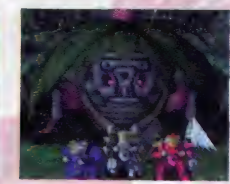
「我有預感再見不到大神。」

大神不期然聯想到副隊長出擊前的一番話…再也…

大神悲痛得蹲在地上，忍著淚水顫抖著，傷痛欲絕。終趁時機發出無數能量球，展開總攻擊。無數光球不斷在各成員頭上擦過，大家都伏下以防被擊中。愛人已死，唯獨是大神再沒有意思存活，沒有理會，只發出悲號，任由「終」轟擊自己。

大神：「騙人的！」



大神不敢相信殘酷的事實，同時，一枚光球正要轟向大神要害…一切都完了…各位隊員都那麼想的時候，一道極光壁替大神擋過，回看極光壁的源點…那不就是…
副隊長「大神，無事嗎？」
大神揉著眼睛：「還活著…」
副隊長：「當然啊。活著創造未未！大神那麼說過…所以…我還生存！」
「隊長，！「終」開始攻擊了！」
副隊長：「各位，上吧！把生存的希望…把未來…一併奪回來吧！」
副隊長平安無事，大神已回復戰意，號令各位展開最後之戰。
大神：「上吧，各位！現在才是巴里華擊團真正之戰！」

第七輪戰鬥

勝利條件：擊毀「終」
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點：
☆建議使用火作戰
☆完全是上一場戰鬥的翻版。今次有副隊長歸隊，可謂易如反掌，沒全不成問題

大神們擊倒終，終開始失控，倒在地下。大神正疑問是否已成功，但這只是最終戰鬥的最前奏。終再度起身，面部發光，力量令整個平台崩潰，所有人被吸進一個星河空間，掉到一個魔法陣上。在巴里華擊團跟前，「終」亦展露她的終極形態，
在蛹部之下，再連接著一名擁有四手，上半身赤課，足部呈巨爪狀的不明生物。
大神：「嘿…我們會勝利！為正義，絕對要勝利！」
終首次展開對話：「巴黎族的孩子們啊…死去…成為我的糧食吧…」
戰鬥再度開始。

第八輪戰鬥

勝利條件：擊倒「終」
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點：
☆建議使用火作戰
☆終會使用全範圍攻擊我方全體成員，所以不用躲也不用避，應全力進攻
☆地圖狹小，只要以近身戰角色包圍著「終」，遠程射擊角色在遠處輔助攻擊，另外在必要時以艾莉卡補充體力，可輕易取勝

巴里華擊團同心合力底下，終受到重創，力量開始失控，妖力從身體湧出，異空間也開始崩潰，掉到巨橡樹最底部。巴里華擊團亦失去立足點，眾成員力量互相共鳴下，靈力化成一對「聖光翼」，長在光武背上，六位天使剛好與惡魔成對比，未能兩立，展開真正最級一戰。
大神：「這是最後之戰！巴里華擊團，出擊！」
最終之戰就此開始。

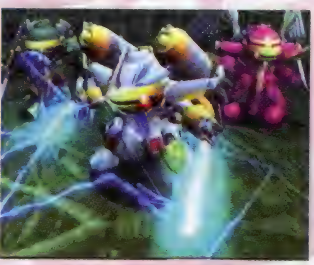


第九輪戰鬥

勝利條件：擊倒「終」
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點：
☆建議使用火作戰
☆「終」的能力比上一戰弱，只要專心進攻，要取勝不成問題
☆「終」每次行動後，均會使用妖力，令各角色回歸地圖中心。玩家須重新上前進攻







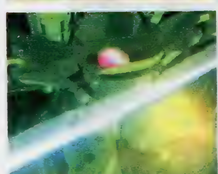
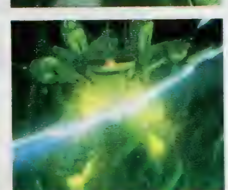
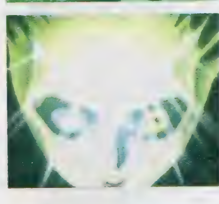










四、禱告

面對巴里華擊團，「終」經過連番惡戰，已力弊，只能以雙手按著地面支撐，再動彈不得。乘著這千載難逢的機會，大神將氣機機關開動至全馬力，上前施以全力一擊。

大神發出咆吼：「嘩呀～！由此終結！」

大神光武F2以極速滑翔姿態，雙肩蒸氣機關噴射，雙刀拖著地上行走，擦出火花。再一躍上天，雙手成交叉架式強衝向終的大腦部。

姬絲莉：「正義！」

歌莉歌：「友情！」

洛庇莉亞：「勝利！」

花火：「和平！」

艾莉卡：「還有，愛！」

大神面目變得猙獰：「消失！仇害巴黎之敵！」

各位吶喊助威之下，大神在空氣中間接吸收大家的靈力，氣勢更是威猛，交叉兩斬，「終」頭部如豆腐般齊口斷開，傷口擴展至身體每一個部份，「終」的主體莎琉亦受到波及。

莎琉：「怎，怎會…」

只能在慘叫中，眼巴巴看著自己身體化為飛灰。

看著「終」粉碎，巴里華擊團知道勝利了，先後從光武降下，慶祝慰問一番。

大神：「勝利了…多謝妳。」

副隊長：「不…怎麼…作為副隊長，是當然義務…」「不要害羞，這時候應挺起胸膛。」「但說上來，為何不立即與我們會合？」

副隊長：「其實…因為當時被敵人包圍，花了很多時間衝出重圍……」

(艾莉卡的版本較為特別，在此究別引錄。

艾莉卡：「當時我被敵人包圍，逃走下迷失了方向啊，花了好一段時間才知道自己的位置…」)

成功挽救巴黎，各位也陶醉在勝利餘韻，大神：「哈哈…是呢，各位還生存。好，回凱旋門分部吧！」

正意欲離開，忽然，大家竟然被吸進一個虛無空間，甚為吃驚。原來莎琉仍未死去，巨橡樹仍未息怒，這異空間正是莎琉的傑作。

莎琉：「承繼巴黎的血統者啊……為何你們心境會那麼平靜？」

副隊長：「係，我們是巴黎族。聽過你一番話後，曾經也憎恨人類。」「可是…現在不同了！我…我想保護我愛的人！」「我們會活向未來！那…是大神指示我們的道路！」

莎琉又問大神：「守護都市者大神一郎啊。為何要保護都市？都市理應被憎恨……」

大神：「因為危害自然？」

莎琉：「如你所說……都市破壞自然的正常運作，不過是邪惡存在……都市本身存在就是罪…因此，自然神巨橡樹欲毀滅巴黎。」

大神反駁：「混蛋，你只不過在利用自然去消除巴黎族的怨恨！真正的都市與自然共存！人…與都市…亦是自然的一部份。」

大神的思考模式令莎琉很迷惘：「為何…為何會那麼想…」

大神：「因為！」

副隊長率先替大神回答：「因為有愛。愛人…誕下孩子內…養育成人…只要有愛…人與都市也是自然的一部份。」

莎琉堅持：「那是…經過數千年，我孩子們得到的答案嗎？」「但是…巴黎族…絕不能饒恕巴黎！」

莎琉執迷不悟，艾莉卡提出另一個辦法，直接與自然神巨橡樹溝通，平息祂的怒火。

艾莉卡：「各位，祈禱吧。如巨橡樹是巴黎族的神，一定能與我們溝通。」

姬絲莉：「是呢…若果是受祖先們敬拜的神，說不定，我們祈禱也會湊效！」

副隊長：「來吧，各位。將我們抉擇的道路，傳遞給巨橡樹吧！」

各成員蹲在地上誠心禱告，像成功與巨橡樹產生共鳴一樣，渾身發出點點靈光。

艾莉卡：「我們的神啊……」

姬絲莉：「自然象徵巨橡樹啊……」

歌莉歌：「深愛世人與都市……」

洛庇莉亞：「與我們的心意……」

花火：「請您體會……」

副隊長：「請回憶起…愛！」

禱告中，巨橡樹發出強光，力量從莎琉中消失，漸漸感到乏力，莎琉自明白箇中意思。

莎琉：「怎，怎會！我的神啊…您也選擇新的道路嗎？」「這光汇…為何…多麼溫暖……」「是嗎…這就是你們所謂的愛心……」

巨橡樹顯靈下，莎琉也體會到愛的力量，怒意平息。巴黎上空，生氣一點一滴回歸大地，戰火…真正完結了。

五、凱旋

經過一段時間，藍天與白雲重現巴黎上空，空氣回復清新。巴黎凱旋門總部內，所有儀器已回復正常運作，各工作人員馬上分析戰況。

美露與莎兒向格嵐報告：「……根據報告，巨橡樹完全消失，取而代之的是綠色地區。」

莎兒：「…新形式的綠色地區對人完全無害。」

格嵐：「那綠色地帶產生的地點，跟包圍著巴黎那城牆古跡位於同一個位置……是吧？」「為封印巴黎族那太古城牆遺跡。」

莎兒：「是嗳！為什麼知道的？」

格嵐：「那，憑直覺呢…定是巴黎族將自己的怒意封印了啊。」

美露：「下…是那回事嗎？」

格嵐：「哼嘻…要回來啊。孩子們…」

格山遙遠著遠處的地平線，太陽映照下，巴里華擊團凱旋回歸，一行人浩浩盪盪，以大神為中心並列著，歸隊報告。

歌莉歌：「回來了。」

大神：「大神一郎與六名隊員，平安無事完成任務。」

格嵐，莎兒與美露向大神回禮：「辛苦了。」

艾莉卡：「大神，那個！」

大神：「好！勝利的姿勢！」

巴里華擊團：「決定！」

凱旋門前，巴里華擊團擺出最後的勝利姿勢，巴黎再度回復和平，城市逐漸回復昔日的繁華氣氛。然後，經過一個月，市民亦重拾燦爛笑容。由格嵐安排，巴里華擊團也享受著悠閒假期。

一行人於假期到處遊玩。今天，他們赴往巴黎的博覽會參觀。

會場內，歌莉歌和艾莉卡開心得蹦蹦跳的，大神、姬絲莉、花火和洛庇莉亞則站在她們一旁，看上去活像是一個大家庭。

歌莉歌：「呀，那裡有博覽會啊！」

花火：「呀呀，歌莉歌。太頑皮會摔倒啊。小心呢。」

艾莉卡：「嘻嘻嘻…呢，大神。歐洲博覽會重新開張，巴黎各位也很高興呢。」

洛庇莉亞：「總有點想為我們成功保護巴黎去囂張一下呀。」

姬絲莉：「嘿…守秘密比較會錦上添花啊，不好嗎？各位的笑容就是我們的勳章。」

大神：「是啊，我們也來細心欣賞吧？」

解散後，大家各自活動，只餘大神與副隊長。

大神：「嗯？妳不去遊玩嗎？」

如副隊長是艾莉卡：

艾莉卡請求大神：「那，大神。我有個請求…」

大神：「嗯，好啊。」

艾莉卡：「下？我仍未說啊。」

大神：「我知道啊。你想說假期今天後便完結，一起去遊玩吧？」

艾莉卡：「好厲害，是啊。」

大神：「艾莉卡想往哪裡去？」

艾莉卡：「嘻嘻…那個呢…」

艾莉卡著大神先回家換上西服，自己也換上一套漂亮的長裙。舞會上，艾莉卡突然不知所縱，大神不知要怎麼辦，只好四處掛聲，找尋艾莉卡。

大神：「艾莉卡…艾莉卡…真是…叫我出來…自己往哪裡去了…」

莫明其妙，一道大光燈突然照向大神，艾莉卡則拿著揚聲器站在大堂中心為大家介紹。

艾莉卡：「各位來賓。今天，我跟大家介紹一位勇敢的日本人。在那裡四處走的大神雖然看上去很湖塗…其實，他是保護了這巴黎的大恩人。雖然不能太詳細解釋。不過，他可是拼上性命保護了這巴黎。」

各位聽著艾莉卡解釋，不禁鼓起熱烈掌聲，艾莉卡也很高興，向大神擺出V字姿勢。

大神：「艾莉卡…」

接著，大神主動上前與艾莉卡共舞。然後，兩個人度過一個愉快晚上，牽著手回到劇場工作。

註：後見正文

如副隊長是姬絲莉：

姬絲莉：「隊長，我想確定一下…博覽會今天要完結了。你記得有事忘了嗎？」

大神不明白，姬絲莉指斥大神。

姬絲莉紅著臉：「嘿，遲鈍的傢伙！與閣下…單獨…兩個人…那…」「一起…享受最後的假期。」「答我！好！還是不好！」

大神：「當然可以啊。」

大神應承，姬絲莉領大神回到寶美家，兩個人分別換上海盜服。姬絲莉穿上高貴的船長服，而大神則穿上手下裝束，駕著特備的海盜船，由姬絲莉指揮，大神掌陀，兩個人單獨出航。








旅途中，大神正想著為何寶美家會有這樣的海盜船，分心時，被姬絲莉一記斧柄打到頭上。
姬絲莉：「四處往那裡望！」
大神按著頭叫痛，陀遍移到一邊去，船身傾側，姬絲莉差點要摔在地上。大神扶著姬絲莉，不小心將姬絲莉拉到懷中，姬絲莉尷尬得尖叫。
姬絲莉：「無，無禮！」
大神馬上推開姬絲莉，怎料姬絲莉又倚偎著大神。
姬絲莉輕聲道：「無，無禮…這樣就好了…」
在溫馨旅途後，大神與姬絲莉度過愉快的下午，並肩回到劇場工作。
註：後見正文

如副隊長是歌莉歌：

歌莉歌：「嗯。我與一郎一起較開心！」「呢，一郎…我撒嬌也可以嗎？」「假期今天就完結吧…所以…我想單獨與大神一起遊玩。」
大神：「好啊。歌莉歌有想去的地方嗎？」
歌莉歌好難為情，說話吞吞吐吐：「那個呢，那個呢…嗯呀…跟我來，一郎！」歌莉歌快步走過，也催速大神趕快。
「嗄，快些！一郎，這邊啊！」
歌莉歌帶大神回去馬戲團，著大神穿上小丑用的服裝和握上皮鞭，又為大神示範如何馴服獅子老虎。接著，隨著一片歡呼聲，歌莉歌拉大神走上馬戲團的舞台。觀眾席上插針不入，大神體會到不祥預兆。
大神模彷歌莉歌跟各位觀眾揮手，
大神沒精打采：「現在說可能有些不對勁…不過…我好害怕啊…歌莉歌…」
歌莉歌：「無問題啊，一郎一定行的，放心。」
歌莉歌揮著手走到舞台一邊，只餘下大神，與一旁的獅子老虎。

大神心想：「要先減弱它們的氣勢！」
但看著兩隻猛獸，有戰場之狼尊稱的大神也感到徬徨，皮鞭只揮了一下，便被獅子老虎的氣勢嚇著，動彈不得，皮鞭軟軟的貼在地上，趕忙退到一旁。兩隻猛獸並似有靈性般意欲上前玩弄大神。
歌莉歌看在眼裡：「唉，果然不行呢。」
大神：「歌莉歌。」
歌莉歌：「之後交給我吧。」
擋在大神面前，皮鞭一下，兩隻猛獸齊聲坐著，如小貓小狗，在歌莉歌指示下跳火圈、上跳台、攀高橋，展開各種表演，大神亦從旁協助，全場報以喝采，兩個人開心度過一個下午，晚上攜手回到劇場工作。
註：後見正文

如副隊長是洛庇莉亞：

洛庇莉亞：「呀……我有更愉快的事要辦呢。」「假期今天後就完結吧？所以…」
大神：「想到某個地方嗎？」
洛庇莉亞：「嘻…你也逐漸明白女人的心意呢。」「嘿…開玩笑罷了。」
大神與洛庇莉亞到處遊玩，約會的時間還是飛快地過去。轉瞬間，已到達傍晚。
在巴黎鐵塔下，洛庇莉亞與大神在散步。
洛庇莉亞：「轉瞬間便晚上了。時間過得真快。」
大神：「相處了也只是半年呢。」
洛庇莉亞：「若果半年只是轉瞬間…那兩三年也不是很長呢。」
洛庇莉亞有所暗示，但之後大神發覺之時，他肯定痛悔不已…
洛庇莉亞不肯透露：「嘻嘻…沒有什麼啊。呀，隊長…現在，可以到你的房間嗎？」「好吧？」
大神帶洛庇莉亞回家。兩個人牽著手臥在床上，背對背互相倚偎著，傾訴心事。
洛庇莉亞：「我啊…從以前開始就沒有人珍惜我…所以我開始作惡，但是次，卻令到其他人疏遠我……不過…隊長…只有你不同啊…只有你…認真責備我。」「嘻嘻…為了我…我也決心了。」「不…沒有什麼啊。看看月亮吧…好美麗的月亮…」
洛庇莉亞望著天空嘆息：「只懂作惡…月亮這麼漂亮，我還是初次感到啊…」「如果…時間就此停頓就好了…」「那麼…便可…一直與你一起…」「呀，隊長…你也那麼想嗎…」
大神：「洛庇莉亞…當…」
正要回答時，突然有人來訪…為了大神，一切也是洛庇莉亞的安排…
在艾朗警官帶領下，門外的警衛破門而入，用槍指嚇著洛庇莉亞。
艾朗：「是洛庇莉亞 格路尼吧？」
洛庇莉亞面無懼色：「是啊…」
艾朗：「收到消息說妳要自首…確實是妳本人吧？」
事態突然，大神驚問洛庇莉亞：「洛庇莉亞？」
洛庇莉亞走到大神跟前：「我想潔淨我的身體啊。多得某人呢…」
艾朗：「帶走她。」
命令下，艾朗部下逮捕押走洛庇莉亞。看著愛人被捕，即使違反法紀，大神怎也不願，衝上前為洛庇莉亞解圍，卻被艾朗捉著。
艾朗：「是她自己決定的…」
大神沒有理會，掙開艾朗的手。走到街上，洛庇莉亞已被押上囚車。大神只能隔著車門向洛庇莉亞作最後表白。
大神悯哭著：「洛庇莉亞…我會等你…永遠…也會等你…」
為免大神傷心，洛庇莉亞強抑壓著感情：「多謝…」
囚車逐漸遠去，大神只能高呼著洛庇莉亞，傷痛地蹲在地上…從當天起，大神將自己封鎖在房間中，每天只想著洛庇莉亞…
註：後見正文

如副隊長是花火：

花火：「係…任何時候我都決定在大神身體…嘻。」
花火忽然滿臉通紅：「那…大神…我可以作個請求嗎？」
難為情望掩著臉龐兒：「假期今天後就完結吧？所以…我想你陪我到一個地方…嘻」
大神：「那一起去吧！」
花火：「係，多謝，大神！」
花火帶大神走到巴黎的公眾泳池，大神在泳池一旁的長椅上臥著等待，莫明所以，思想保守的花火竟然來泳池？
大神喃喃自語：「特然來泳池約會…嗎？」
大神等著，花火亦由一旁的更衣室走過來。花火提著外套，穿上了一件黃色的圓點泳衣，十分可愛。
花火忸妮著，紅著臉：「很害羞，但這泳衣是我自己選的。」
看著花火，大神心呼呼的跳，不知所措，把飲品打翻了，過了一會兒才懂得說話。
大神：「不，好襯妳啊。」
花火：「係，多謝。」
泳池內，大神與花火開始暢泳，在大神鼓勵下，花火嘗試挑戰泳池中最高一個跳台。
大神：「花火，無問題嗎？」
花火俯望著大神，有點兒害怕，只點頭稱是：「係，係！」
大神：「提起勇氣啊！」
大神支持，花火鼓起勇氣，縱身一跳，濺起大片水花。大神望著，不見花火冒出，擔心上前，花火終於也冒出頭來。挑戰成功，花火擁著大神，在泳池內戲水，過了好快樂的一天。晚上，再牽著手回到劇場工作。
註：後見正文

六、分離

普天同慶的歌舞聲中，美露與莎兒如常穿上司儀服，重新歡迎各位觀眾光臨les Chattes Nories 。
莎兒：「各位，好久不見！相隔個多月的les Chattes Nories 怎樣啊？」
美露：「今宵，紀念我們再度開張，我們為大家準備了特別舞台！」
莎兒：「請欣賞她們充滿魅力的肯肯舞！」
舞台上，各位首次正正式式於Les Chattes Nories表演肯肯舞，觀眾非常受落。
欣賞途中，格嵐前來找大神。
格嵐：「大神，阻你一會好嗎？」「明早…前來主管室好嗎？」
大神令命，格嵐請大神回崗位工作。
註：如副隊長是洛庇莉亞，則會刪去大神與副隊長的劇情

第二朝清早，主管室內，格嵐亦有用找副隊長，當天，大神與副隊長收到的是個傷心消息。
格嵐：「是我召來的。我有話跟你們說呢。」「其實…有命令要大神回到帝國華擊團呢。」「詳情我不太楚清。看來東京也需要你的力量。」「一週後起程…這樣突然對不起，總有點難開口…」
副隊長不敢相信是事實，拔足離去。
格嵐再補充：「還有…我還未告訴各位。你親自跟他們道別吧。知道嗎？」
格嵐話畢，大神馬上往主管室外追去。
在秘書室內，
美露：「大神…快追。」
莎兒：「這時候…女孩子最想留在喜歡的人身邊嘍…」
大神追到大堂，副隊長垂著頭在守候著。
副隊長很傷心：「真的來到呢…要分別的時候…」
大神：「對不起…」
副隊長：「嗯…好了。跟大家道別後…來找我吧…我在大神的家等…會一直等…一定要來啊。」
副隊長離去，大神開始往各地方跟各位道別。



七、無盡的自由時間，無盡的傷感

註：如角色乃副隊長時，有關該角色的事件並不會發生

艾莉卡

地點：公園

公園內，艾莉卡正與小孩子踢球。
大神上前跟艾莉卡道別。
艾莉卡：「係！有人找我嗎？」
一個皮球正飛向艾莉卡。
大神馬上提醒：「艾莉卡，危險！球！」
但皮球已撞上艾莉卡，艾莉卡雙手抱著頭叫痛。
艾莉卡：「好痛……撞到頭了…是大神嗎。怎麼了？」「呀，是了，我記起了！下次，要跟孩子們比賽啊！是下一週…當然，大神會來吧？」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯	後期影響
別れを言う	道別。	如下文。
約束を受ける。	承諾。	之後由格嵐告知，如終知道事實。
Time Over	－	見承諾一文，之後由格嵐告知，艾莉卡終知道事實。

如跟艾莉卡道別：

艾莉卡撅著嘴：「呀呀…大神真懂說慌呢…真的…嗎？真的…要回東京…嗎？」「我不要……我不要啊。」
艾莉卡離去，大神無奈下只好離去，跟其他人道別。

如承諾或Time Over：

艾莉卡：「拒絕也無用啊…我已登記了。我在比賽，要走了！下個星期一定要來啊。」
看著艾莉卡，大神實在不忍道別，只好離去跟向其他人道別。

姬絲莉

地點：姬絲莉的房間[グリシーヌの部屋]

大神往姬絲莉的房間跟她道別。
房間前，姬絲莉請大神進內。
姬絲莉：「有什麼事？怎麼了，那麼嚴肅的。」



大神打開話題：「姬絲莉在幹什麼？」
姬絲莉：「是無聊事。在看相體的相片。」
大神：「呀，姬絲莉要相體？」
姬絲莉面有難色：「沒有可能吧。德露強要我看的。」「不會有完美無瑕的花婿。如適可而至放棄就好了。」「嗯，隊長有何事？不會是來招乎吧。」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯	後期影響
別れを言う。	道別。	如下文。
世間話をする。	傾談。	之後由格嵐告知，終知道事實。
Time Over	―	見下文

如跟姬絲莉道別：

姬絲莉：「那說話，是真的嗎？何時，決定的…」猛地衝出大門。
「我去跟格嵐理論。閣下是巴里華擊團的隊長…我不會讓你去東京！」
大神：「姬絲莉…帝國華擊團需要我！拜託了…請明白。」
姬絲莉沉默了一會，請大神離去：「…出去。」
大神也別過，讓姬絲莉整理心情。繼續往其他地方跟各位道別。」

如傾談或Time Over：

姬絲莉：「我要將照片還給德露，你慢用吧。」
大神不忍別過，只好離去向其他人道別。

歌莉歌

地點：馬戲團

大神往馬戲團跟歌莉歌道別。
帳幕內，
歌莉歌：「呀，一郎！怎麼了？馬戲還未開幕啊？」
正要說出事實，旁邊的動物突然發出咆吼。
歌莉歌：「嘩！不能突然叫啊！再等多一會。」「嗯，今次，我會與這老虎一起表演啊。」「是呢，一郎也一起表演馬戲吧？一定很有趣啊！」「是啊！現在翠練習，馬上就能站上舞台啊！」
大神：無影響

選擇	中譯	後期影響
別れを言う	道別。	如下文。
練習をする。	開始練習。	見下文，之後由格嵐告知，終知道事實。
Time Over	―	見下文，之後由格嵐告知，終知道事實。

如跟歌莉歌道別：

歌莉歌很吃驚：「下？為什麼？為何一郎要回到東京？」
轉為很悲傷：「東京各位需要你嗎…是嗎…慢走…一郎。」「…是工作吧…那麼…無辦法啊…我…還有為馬戲團準備…再見…一郎…」
大神無奈跟歌莉歌道別，繼續行動。

如展開練習或Time Over：

歌莉歌：「大神會與我一起站在舞台吧。我走告訴副團長！一定行的。那，明天見啊！我等你！再見，一郎。」



洛庇莉亞

地點：市區酒吧[バー]

酒吧內，洛庇莉亞正在用酒。大神上前道別。
洛庇莉亞：「喲，隊長。怎麼了，往這裡？」
大神：「……我有話告訴妳…」
洛庇莉亞已有心理準備。
手托著眼鏡的鼻樑，洛庇莉亞垂著頭：「莫非…要回到東京？」「嘿，我有門路啊。跟壞旦們聯絡，情報也較易流通。」「賭一場吧…隊長。我取勝，你要留在巴黎。你取勝，可離開巴黎。」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯	後期影響
別れを言う	道別。	如下文。
賭けを受ける。	接受賭博。	之後由格嵐告知，如終知道事實。
Time Over	―	―

如接受賭博，會追加以下一段劇情：

洛庇莉亞拿出一副撲克，說明規則：「規則簡單。抽一張牌決勝負…比對手大的一方為勝。那，你先抽吧。」
大神隨便一抽。
洛庇莉亞：「葵扇ACE……那麼，我如何抽也贏不了啊…」「我忘了啊。你運氣很強。」)
洛庇莉亞低聲黯然道：「去吧…」
大神別過洛庇莉亞，再去跟其他人道別。

花火

地點：墓地

墓地內，花火在拜託Philip。大神上前進別。
花火：「嘻…那…那…大神，可以請你拜祭Philip嗎？」
大神在花火旁邊守候，花火開始跟Philip傾訴。
花火閉著眼睛：「Philip……我變強了。因為…姬絲莉和大神…與及巴里華擊團各位也在我身邊……請放心。花火…再不會哭。」「來，大神…請。」
花火請大神開始拜祭。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	後期影響
別れを言う。	道別。	如下文。
フィリップのお参りをする。	參拜Philip。	之後由格嵐告知，終知道事實。
Time Over	―	之後由格嵐告知，終知道事實。

如跟花火道別：

花火很吃驚：「下…真，真的…嗎？」垂著頭很傷心：「怎，怎會…一直與我們一起…我還那麼想…」「對不起…請讓我一個靜靜……這麼說…可能違返禮儀…可是…拜託。」
大神別過花火，再去跟其他人道別。

如參拜Philip，或Time Over：

大神：「花火就交給我吧。」













花火，：「大神那麼說，Philip 也放心了。大神…之後…也要與我們一起啊。」「我總是蒙大家照顧…今次，我想成為大家的一分力量。大神…如有事不用客氣，請你說吧。」「那麼…我去買花…失陪了，大神。」大神不忍別過花火，唯有去跟其他人道別。

莎兒

地點：賣店

賣店前，莎兒如常歡迎大神。
莎兒：「歡迎光臨，大神。怎麼了？照片已售罄啊。」
大神：「其實，一星期後…」
莎兒手拿著蛋糕：「呀，是了！我造了蛋糕啊！請嚐嚐啊！」
大神吃著。

註：如好感度足夠，會追加以下一段劇場

莎兒：「怎樣？美味嗎？」用手擦過大神「呀…臉頰沾上忌廉啊。大神好像小孩子。」
莎兒嗚咽著，眼淚從眼眶兒滲出：「呀？這忌廉…好像失敗了…」「味道好咸…哈哈…好像…將砂糖…與鹽調亂了…」
大神將事實告訴莎兒，但莎兒已知道事實。
莎兒：「不要說…我不想聽…」「大神…請離去…再看到大神的臉…我會…再看的話…我真的會喜歡上大神…」「所以…請走吧…求求你…」
大神無奈別過莎兒，再跟其他人道別。

美露

地點：秘書室

大神往秘書室跟美露 道別。

註：如好感度足夠，會追加以下一段劇情

秘書室找不著美露，大神於是在房間內等一會兒。觀察四周，大神留意到美露卓上的相片架。
提起相片，那是由les Chattes Nories一張大合照剪接而成的相片，美露將大合照剪成多部份，再用膠紙貼著，形成一張只要美露自己與大神的照片。
剛好美露回來。看著大神，美露十分尷尬。
美露：「呀，大神？你在幹什麼？」
美露從大神手中搶過照片架，緊抱入懷。
大神慌忙找籍口：「不，不…呀，我沒有看到照片啊！」
美露：「不是看到嗎！窺看女性的照片…有違禮儀啊！」
大神道歉：「對不起，我沒有惡意的。」
美露：「呀…沒辦法呢。這樣候被看到…」「大神快要回到東京…主管告訴我了…所以…我才想默默維持這樣子…」「求求你，大神…我的事…請你銘記…我不想對自己的感覺說慌。」
大神：「知道。我承諾。」
美露：「多謝，大神…那麼我有工作，失陪了…」
大神眼看著美露忍著淚水離去，也不便多言，忍痛別過後，再去跟其他人道別。

格嵐

地點：主管室[支配人室]

大神正式往主管室跟格嵐道別。
格嵐表面雖然冷淡，但其實她也很不捨。
格嵐：「呀…怎麼了。找我有事嗎？」「跟我道別嗎……多謝啊。大神，你終於成為一個出色紳士了。」「抱歉啊…我口吻那麼冷酷。請原諒我。」

註：如好感度足夠，會追加以下一段劇情

大神：「不是啊。我才多得格嵐照顧啊。」
格嵐：「嘻嘻…還幼稚呢。這時候，微笑點頭就好了。」「大神…來這裡…」
格嵐抱大神入懷中，輕撫著大神的頭，好像一個慈母一樣。
格嵐：「你成長了…我雙手已經容納不了你呢…去吧，回東京…之後…在某一天再回來啊。我們會一直等你。」
大神：「那…我去了。」
格嵐：「那…也要跟其他人道別啊…還有道別的人吧？」
大神別過格嵐，再去跟其他人道別。

僧

地點：機庫[地下格納庫]

機庫內，僧依然在維修光武和各種機器，以備不時之需。
僧在指揮隊員：「喂！和平後也不要偷懶！想被打進多瑙河嗎！」「嗯，是隊長。怎麼了，來這裡？」
大神如事告訴僧。
僧眼神轉為空虛：「是嗎…要走嗎…嘿，我會寂寞啊…」「是啊，等等…」

註：如好感度足夠，會追加以下一段劇情

僧走到機庫內，提著一個鐵鉗回來。
僧將鐵鉗交給大神。
僧：「拿這個去吧。是我初加入維修組時師傅送我的。」
大神：「那樣珍貴的物件…真的可以嗎？」
僧：「我希望由你保管。是好道具…要珍惜啊。」「那麼，隊長。回到東京後，也要努力啊。」「呀，後會有期。」
大神：「承蒙你照顧。那麼，失禮了。」
大神珍而重之收藏將僧的鐵鉗放入懷中，感激之餘，別過僧，再去跟其他人道別。

迫水 典通

地點：水邊之橋

水邊之橋上，大神上前跟迫水大使道別，不過迫水已知道事情。

註：如好感度足夠，會追加以下一段劇情

迫水：「呀，大神…格嵐告訴我啊。要回到東京吧。」
「來，大神…談一會吧。」
迫水與大神倚著邊的欄扞，開始傾談。
迫水：「大神…我從你處學會到很多事啊。」「我當初為和平而戰。所以…我認為犧牲是必然的。但，那是錯誤。只有和平是是不行的…如果沒有愛心。」「再見，大神。巴黎會從此改變啊…成為充滿愛與和平的城市。」「來，去吧。你還要跟其他人道別吧？」
大神：「係，巴里華擊團拜託你了。」
迫水：「呀，我知道。大神也要努力啊」
大神別過迫水，再跟其他人道別。

艾朗警官

註：如副隊長乃洛庇莉亞時，則不會發生該事件

地點：警察署

警署前，大神如實向艾朗道別。
艾朗：「是嗎…要離去嗎。好可惜啊，我想跟你談談。」
「那巨樹的事件…是大神吧，拯救這巴黎的。」「本來…理應以警察名義感謝你…可是，那事件是機密事項…連製一張感謝狀亦不容許。所以，我喜望你接受。不是警察，而是我們警察的謝意。」
艾朗率領各位警員向大神敬禮。
艾朗：「全員，列隊！向大神一郎…敬禮！」「大神……多謝。這是我們唯一能表現的心意。」「大神，巴黎就交給我們吧。」
大神謝過艾朗，再去跟大家道別。

德露管家

地點：寶美家[ブルーメール屋邸]

大神往教會跟德露道別。
寶美家前，大神如實告訴德露。
德露傷心地流著淚：「是嗎…要回到東京嗎…」

註：如好感度足夠，會追加以下一段劇情

德露：「我…一開始便承認大神。自從大神來到，小姐也明白到他人心意，成長了…這家的傭工也增添了笑容…全多得大神…」「即使回到東京…也要以曾經在寶美家工作為榮地努力啊。」
德露哭不成聲，用手帕擦著眼睛：「啊啊啊…要高尚地生活啊，知道嗎。」
其他傭工也在遠處跟大神道別，大神別過，再繼續行程。

洛尼神父

註：如副隊長乃艾莉卡時，則不會發生該事件

地點：教會

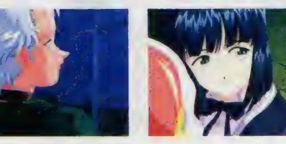
大神往教會跟洛尼神父道別。
教會前，大神如實告訴神父。
洛尼神情轉為愁緒。
洛尼：「是嗎…承蒙大神照顧了…」「別，是了。我想問問大神有關艾莉卡的事。」「其實…作為神父，大神打動了我要信賴其他人。所以…我們也想再次信任艾莉卡。」
「係，我想讓艾莉卡當見習修女，請她回來這裡。」

註：如好感度足夠，會追加以下一段劇場

「真的嗎？艾莉卡好高興，要抱緊大神！」
原來艾莉卡正在一旁，聽到剛才的說話，艾莉卡高興得





擁著洛尼。面對艾莉卡熱情的擁抱，洛尼抖不過氣來，差點兒就要暈死過去。
艾莉卡：「神父，舞蹈吧！以舞去表現我有如何高興！」
洛尼好痛苦：「係，係？艾…艾莉卡…好，好了…係…」
大神：「艾莉卡，為何你會在這裡？」
艾莉卡：「迷路中，偶然聽到有聲音叫我啊。」「那麼，大神。我們會再一會。」
大神：「那…洛尼神父，請保重。」
洛尼：「呀…大神…也請…保重…」
別過洛尼神父，大神再繼續行動。

八、離別

大神先後跟各位道別，依諾回到自宅找副隊長。
副隊長：「與各位別過了嗎？」
大神：

選擇	中譯	後期影響
ああ,もう終わったよ。	嗯，已完了啊。	自由行動完結，詳見正章。
いや,まだなんだ。	不，還未啊。	繼續自由行動。

如副隊長是洛庇莉亞，則選項如下：

選擇	中譯	後期影響
出發の準備をする。	準備出發。	自由行動完結，詳見正章。
別れを言いに街に行く。	跟大家道別。	繼續自由行動。

自宅前，

如副隊長是艾莉卡：

艾莉卡哭著：「那…大神…我想過了。還有不足一個星期呢。」
強顏歡笑著：「……即使那段時間，我想你看到我的笑容。」「所以，約會吧！來，沒有時間了！」
大神與艾莉卡一邊散步，一邊傾訴心事。轉眼間已是傍晚。
在巴黎鐵塔下，兩個人在浪漫地散步。
艾莉卡：「轉眼便已經是晚上呢。今天我好開心。」「不過…快樂的時間過得特別快呢…」
大神：「嗯，我也那麼想。不單止是今天啊。來到巴黎這段日子，我也有那種感覺……確實…是轉瞬間的半年。」
艾莉卡作出請求：「那…大神…可以傾聽艾莉卡的請求嗎？」
大神：「好啊。」
大神與艾莉卡摟作一團。
艾莉卡：「你好喜歡大神…無論相隔多遠…即使見不到面…我永遠也不會忘記大神…絕對的…」「所以…大神…」
艾莉卡淚珠兒湧出：「即使回到東京…請不要忘了艾莉卡。」
大神：「當然啊。」
艾莉卡：「好開心…能遇上大神…我感謝神…」
自當晚起，大神每天也與艾莉卡在一起，與大神度過在巴黎餘下的一星期。光陰似箭，一星期就此過去。
註：詳見後文

如副隊長是姬絲莉：

姬絲莉：隊長…我想過了。餘下一週…要怎樣度過？」「我想了解閣下的事…直至永遠…我想覺得你好像在我身邊一般…」「所以，陪伴我…好嗎？」
大神與姬絲莉一邊散步，一邊傾訴心事。轉眼間已是傍晚。
在巴黎鐵塔下，兩個人在浪漫地散步。
姬絲莉：「光陰似箭…快樂的時間…尤是呢。」「今天…與你一起…一天的時間特別短。」
大神：「嗯，我也那麼想。不單止是今天啊。來到巴黎這段日子，我也有那種感覺……確實…是轉瞬間的半年。」
姬絲莉感到不安：「隊長…我感到有點凍。」
大神摟著姬絲莉的肩膊，傾訴著。
姬絲莉：「之前…也曾像這樣…與閣下眺望晚景呢…」
大神：「我記得啊。那次與你在山丘上的時候吧。」
姬絲莉：「那時候…閣下說跟地位與名譽無關…」「那時候…我不明白那意思。」「不過…與你並肩作戰…我明白了。」「人，為會人…為所愛的人而戰鬥。」
姬絲莉：「可是…我並不想明白…」「如果我說明白…你便會離去…我有那預感…」
大神：「姬絲莉…對不起…」
姬絲莉：「不要道歉！不要跟我道歉…」「我好明白…閣下想為人類而戰…」「不過…至少…直至離開巴黎的一個星期…我想你只想著…我…」
大神：「好啊…」
姬絲莉破悲為喜，也回復笑容：「嘻嘻…閣下…好溫暖…」「今晚好凍…更緊緊的…請你抱緊我…」
自當晚起，大神每天也與姬絲莉在一起，與大神度過在巴黎餘下的一星期。光陰似箭，一星期就此過去。
註：詳見後文

如副隊長是歌莉歌：

歌莉歌：「呢…一郎…我想過了…」「哭也好…笑也好，也只有一個星期呢。」
歌莉歌破哭而笑：「所以，約會吧！呢，一直與我一起啊！四處走走吧。」
大神與歌莉歌暫時忘卻悲傷，四處開心玩，轉眼間已是傍晚。
在巴黎鐵塔下，兩個人在浪漫地散步。
歌莉歌：「～呀…一瞬間便晚上了。快樂的一天馬上便完結啊。」
大神：「嗯，我也那麼想。不單止是今天啊。來到巴黎這段日子，我也有那種感覺……確實…是轉瞬間的半年。」
歌莉歌：「一郎回去後…我…又會孤伶伶一個人嗎？」
大神安慰歌莉歌：「不會啊。不是有巴里華擊團各位嗎？」
安慰下，歌莉歌鬥志很激昂：「是嗎！我可是副隊長呢。不努力不行呢！」
大神：「是那種鬥志了，歌莉歌！」
歌莉歌：「真的！那麼，可以答應我的…請求嗎？」
大神：「嗯，當然可以啊。是什麼？」
歌莉歌輕輕聲貼著大神的耳朵：「……」
大神：「嗯，好啊。」
大神應請求抱起歌莉歌，歌莉歌也摟著大神的頸項，場面很溫馨。
歌莉歌貼著大神的臉：「嘻嘻…我最喜歡一郎。比世界任何一位都喜歡…一郎的額…一郎的臉…所有我也喜歡！」
歌莉歌定晴望著大神：「呀…好怪呢？被一郎抱著，我還以為會喊呢…想起來好像很寂寞…不過卻不傷心。能再見…一定能再見…我那麼想。」
一郎：「一定行啊。歌莉歌。」
歌莉歌：「是呢！」
歌莉歌：「我能遇上一郎太好了！我好喜歡你啊，一郎！」
自當晚起，大神每天也與歌莉歌在一起，度過大神在巴黎餘下的一星期。光陰似箭，一星期就此過去。
註：詳見後文

如副隊長是洛庇莉亞：

洛庇莉亞已經不在，大神專心收拾行李。每天只想著洛庇莉亞，轉瞬間已過了一星期。
註：詳見後文

如副隊長是花火：

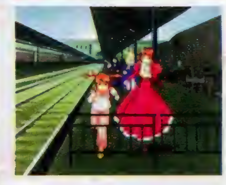
花火：「離大神…回到東京…還有一個星期呢。」「這麼說可能很失禮…」花火垂著頭，請求大神：「可是…請你傾聽。大神…求求你…請跟我約會。」
大神：「好啊。花火，來，去吧。」
大神與花火忘卻悲傷，四處開心遊玩，轉眼間已是傍晚。
在巴黎鐵塔下，花火雙手攜著大神手臂，兩個人在浪漫地散步。
花火：「夜晚這麼快便來臨…」「與大神一起，我總忘掉時間。」
大神：「嗯，我也那麼想。不單止是今天啊。來到巴黎這段日子，我也有那種感覺……確實…是轉瞬間的半年。」
花火：「是呢…像是發了一場很久的夢…」
大神：「花火…這半年，你完全改變了。變得積極…亦學會發表自己的意見。」
花火：「是呢…巴里華擊團各位改變了我。」「與大家並肩作戰中…我首次體會到生存的意義。沉睡在我身體中的心意…緩緩醒覺了。」
花火倚偎著大神。
花火：「大神…對身為女性的我說過…『活著創造未來』。」
大神：「呀，是啊。創造未來，男女也沒有關係啊…說實在…我還認為女性會創造未來。」
花火：「女性會創造美來…多美好呢。大神的未來…與我的未來…總有一天會合而為一呢。」
自當晚起，大神每天也與花火在一起，度過大神在巴黎餘下的一星期。光陰似箭，一星期就此過去。
註：詳見後文

九、回歸

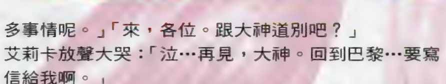
光陰似箭，轉瞬間已是一個星期。大神和巴里華擊團各位已身處黎火車站，作最後餞別。
格嵐：「終於要離別呢，大神。雖然只是半年，遇上很









多事情呢。」「來，各位。跟大神道別吧？」
艾莉卡放聲大哭：「泣…再見，大神。回到巴黎…要寫信給我啊。」
大神：「那，那個…艾莉卡…我要回去的是東京啊…」
歌莉歌：「一…一郎…我長大後，一定會去東京呢！」
洛庇莉亞：「你也學學如何惡作劇吧。我會好好疼你啊。」(如副隊長不是洛庇莉亞的時候)
花火：「大神…請再回來巴黎見我們呢…嘻。」
美露：「大神的收票員服，我會好好保存…一定要回來啊。」
莎兒：「保重，大神！要寄東京的糖果給我啊！」
僧：「隊長啊，你那邊可沒有我。不要弄壞光武。」
迫水：「大神…你教曉了我很多事啊。回帝都後也要努力啊。」
餞別中，副隊長表現沉默，格嵐便詢問：「怎麼了？快跟大神道別啊？」

如副隊長是艾莉卡：

艾莉卡愁眉苦臉的，雙手將一封交給大神。
艾莉卡：「大神…我不大會說離別的話。我為了一封信…請你…在火車上閱讀…」
大神接過艾莉卡的信，火車差不多要出發。大神紅著眼眶兒，登上火車，回頭跟各位道別。
各位成員都難捨難離，
艾莉卡：「慢走，大神。」
姬絲莉：「後會有期，隊長。」
歌莉歌：「再見，一郎。」
洛庇莉亞：「保重，隊長。」
花火：「再見，大神。」
雖然抑制著心情，但艾莉卡始終捨不得：「不要…再見的…我不想說…」
艾莉卡呼喚大神：「我不要！不要走，大神！」
艾莉卡跑上去追著火車，其他成員亦隨著。
艾莉卡：「大神！」
花火：「大神！」
歌莉歌：「一郎！」
艾莉卡：「～大神！」

可是追至車站，還是須要一別。在車尾，大神痛心地回過頭，整理心情，亦急不及待拆閱艾莉卡的信，信中是les Chattes Nories 的入場卷，細看，看來艾莉卡誤當成是信紙。還是那麼冒失呢…
信中，

> 給親愛的大神，
> 大神，多謝你給予我快樂的時間。
> 能遇上大神，我好開心。
> 雖然我今後也會闖禍，但我會保持開朗，精神地保護巴黎。
> 當然，作為les Chattes Nories 的舞蹈員，我也會努力。
> 所以，大神也回到東京也要努力工作。
> 我相信總有一天會重遇…
>
> 艾莉卡 科婷字

看著姬絲莉的信，大神腦海不斷回憶著巴黎的每一段情景，回看著遙不可及的巴黎，作最後道別。
大神：「後會有期…花之都，巴黎。多謝，les Chattes Nories 各位。」「艾莉卡……再會。」
大神回到車廂，與艾莉卡的回憶像走馬燈般在腦海中劃過。不禁再回味艾莉卡的一封信，當中原來還有下文：

> P.S
> 最後一次撒嬌。
> 之前，『巴黎中的戀人就好了』，我那麼說過吧。
> 那個，我決定取消了。
> 我要成為大神的情人，
> 總有一天，
> 我會赴往大神神邊。
> 那時候，請你讓我成為真正的情人呢。

如副隊長是姬絲莉：

姬絲莉釋然將一封信交給大神。
姬絲莉：「我將對閣下的心意…寫在這信上。你之後閱讀吧。」
大神接過花火的信，火車差不多要出發。大神紅著眼眶兒，登上火車，回頭跟各位道別。
各位成員都難捨難離，
艾莉卡：「慢走，大神。」
姬絲莉：「後會有期，隊長。」
歌莉歌：「再見，一郎。」
洛庇莉亞：「保重，隊長。」
花火：「再見，大神。」
雖然抑制著心情，但姬絲莉始終捨不得：「誰…會認真…希望分離…」
姬絲莉呼喚大神：「不要去，隊長！不要拋低我！」
姬絲莉跑上去追著火車，其他成員亦隨著。
艾莉卡：「大神！」
花火：「大神！」
歌莉歌：「一郎！」
姬絲莉：「隊長～！」
可是追至車站，還是須要一別。在車尾，大神痛心地回過頭，整理心情，亦急不及待拆閱姬絲莉的信。
信中，

> 給親愛的隊長……
> 閣下對於我，是不能忘記的人物。
> 有時候我們一起歡笑，也有時候對峙。
> 說上來，你曾經在我的屋邸內當女傭吧。
> 現在，所有所有都是美好的回憶。
> 閣下告訴我，『為他人而戰鬥』的一句話，
> 我在重新回味著。
> 那說話的意思，
> 不就是偉大的愛嗎，我在那麼想。
> 愛所有人…那樣的愛，才會將力量渡向力義。
> 當發覺那個時候，
> 說不定從誕生時開始，初次愛上了人。
> 我愛你。還有，像愛你一樣，我想愛所有人。
>
> 姬絲莉 寶美字

看著姬絲莉的信，大神腦海不斷回憶著巴黎的每一段情景，回看著遙不可及的巴黎，作最後道別。
大神：「後會有期…花之都，巴黎。多謝，les Chattes Nories 各位。」「姬絲莉……再會。」
大神回到車廂，與姬絲莉的回憶像走馬燈般在腦海中劃過。不禁再回味姬絲莉的一封信，紙背原來還有下文：

> 追筆：
> 有關閣下的寶美家花婿候選之事，
> 我還未放棄啊，你要有心理準備。
> 我會何機往你在的東京，用寶美家的禮儀，迎接你成為花婿。
> 你好好等待那天來臨吧。
> 那麼，只是暫時分別，後會有期。

如副隊長是歌莉歌：

艾莉卡強忍著淚水，雙手將一封交給大神。
歌莉歌：「一郎…我…說太多會哭啊…我寫了一封信…你待會兒…要讀啊。」
大神接過歌莉歌的信，火車差不多要出發。大神紅著眼眶兒，登上火車，回頭跟各位道別。
各位成員都難捨難離，
艾莉卡：「慢走，大神。」
姬絲莉：「後會有期，隊長。」
歌莉歌：「再見，一郎。」
洛庇莉亞：「保重，隊長。」
花火：「再見，大神。」
雖然抑制著心情，但歌莉歌始終捨不得：「還是…不要啊…與一郎分別…我不要啊…」
歌莉歌呼喚大神：「不要去，一郎！不要讓我孤伶伶的啊！」
歌莉歌跑上去追著火車，其他成員亦隨著。
艾莉卡：「大神！」
花火：「大神！」
姬絲莉：「隊長！」
歌莉歌：「一郎～！」
可是追至車站，還是須要一別。在車尾，大神痛心地回過頭，整理心情，亦急不及待拆閱歌莉歌的信。
信中，

> 給我最喜歡的一郎
> 遇上一郎，我感到很幸福。
> 雖然之前我並不幸福，那一定是為讓我遇上一郎，神預先拿走的份兒。
> 多得一郎，我變得率直。
> 想哭的時候我會哭，
> 生氣的時候我也會發怒了。
> 不過，我最喜歡在歡樂時笑。
> 請一郎在東京努力。
> 作為巴里華擊團 花組隊長，我也會努力。
> 回到東京時，請回信。我也一定會回覆。
> 這是情書的文筆吧？嘻嘻…
>
> 歌莉歌字…包含著愛

看著歌莉歌的信，大神腦海不斷回憶著巴黎的每一段情景，回看著遙不可及的巴黎，作最後道別。
大神：「後會有期…花之都，巴黎。多謝，les Chattes Nories 各位。」「歌莉歌……再會。」
大神回到車廂，與歌莉歌的回憶像走馬燈般在腦海中劃過。不禁再回味歌莉歌的一封信，紙背原來還有下文：

下筆時忘了…
我不要長大後成為大神的新娘。我決定馬上要成為大神的新娘。我總有一天會往東京。
那時候，請迎娶我成為新娘。

承諾啊。

如副隊長是洛庇莉亞：

巴黎內，大神最想見的是洛庇莉亞，但洛庇莉亞已被捕，大神顯得很黯然。
格嵐：「其實，還有一個人…洛庇莉亞本應在這裡…」
大神：「主管，挽救了巴黎，也彌補不了1000 年刑期嗎？」
格嵐：「還有2 年啊。不過，那2 年也由於特赦打平了…洛庇莉亞拒絕了。說想潔淨自己的身體，重新做人呢…」
大神：「我…還想跟他道別…」
「怎麼了？沒精打采的。好男人都無地自容了。」
洛庇莉亞就在一旁，大神又驚又喜：「洛庇莉亞，你逃獄來的嗎？」
洛庇莉亞：「不要抵毀人啊。巴里市警也有懂人情的傢伙，是他送我來跟隊長道別啊。」
定睛看，艾朗警官在洛庇莉亞旁邊，原來是他安排。
大神連聲道謝：「艾朗警官…多謝。」
洛庇莉亞：「隊長…道別話…不適合我們吧？」「所以，雖然不像我，寫了一封信。你在火車上讀吧。」
洛庇莉亞擁著大神，將信放入他懷中。
洛庇莉亞：「來，不要丟了，放入口袋裡吧。」
大神接過洛庇莉亞的信，火車差不多要出發。大神紅著眼眶兒，登上火車，回頭跟各位道別。
各位成員都難捨難離，
艾莉卡：「慢走，大神。」
姬絲莉：「後會有期，隊長。」
歌莉歌：「再見，一郎。」
洛庇莉亞：「保重，隊長。」
花火：「再見，大神。」
但是，除洛庇莉亞外，各位都追著火車，不忍大神離去。
歌莉何：「一郎！我」
艾莉卡：「大神！」
姬絲莉：「隊長！」
花火：「大神！」
洛庇莉亞看著大神，心裡作出最後道別：「再見了…」
而各位追至車站，還是須要一別。在車尾，大神痛心地回過頭，整理心情，亦急不及待拆閱洛庇莉亞的信。
信中，

給我最愛的拍擋…
世事實在難測。
我竟然會愛上像隊長般的男人。
初次見面是，我還覺得你是個奇怪的傢伙。
在某時候開始，我錯了。

你照顧我太多了。
你之前說過吧。
人會愛人…
我也…愛上了你。
對世界另眼相看啊。
到目前為止，我也認為自己踏上邪道是社會的錯。
不過，那像是錯了。
喜歡上一個人後，
世界也不像想像般壞。
大神 一郎，
比起我，你是個更壞的大盜啊。
因為，你偷心我的心呢……

洛庇莉亞 格路尼 愛筆

看著洛庇莉亞的信，大神腦海不斷回憶著巴黎的每一段情景，回看著遙不可及的巴黎，作最後道別。
大神：「後會有期…花之都，巴黎。多謝，les Chattes Nories 各位。」「洛庇莉亞……再會。」
大神回到車廂，與洛庇莉亞的回憶像走馬燈般在腦海中劃過。不禁再回味洛庇莉亞的一封信，紙背原來還有下文：

是是…
出獄後，我會直接往東京去。那時候，拜託你照顧了。
光是被偷也很沒趣呢 。下次，我會偷去你的心。

那麼，再見了。

如副隊長是花火：

花火神色傷感，雙手將一封信交給大神。
花火呼喚大神：「只用語言…表現不了我對大神的心意。這信內，我寄托了我的心情…請你之後閱讀好嗎？」
大神接過花火的信，火車差不多要出發。大神紅著眼眶兒，登上火車，回頭跟各位道別。
各位成員都難捨難離，
艾莉卡：「慢走，大神。」
姬絲莉：「後會有期，隊長。」
歌莉歌：「再見，一郎。」
洛庇莉亞：「保重，隊長。」
花火：「再見，大神。」
雖然抑制著心情，但花火始終捨不得：「即使活著…卻不能相見…那生活…好悲慘。」
花火跑上去追著火車，其他成員亦隨著。
歌莉何：「不要去，一郎！我…請也帶我去！」
艾莉卡：「大神！」
姬絲莉：「隊長！」
花火：「大神！」
可是追至車站，還是須要一別。在車尾，大神痛心地回過頭，整理心情，亦急不及待拆閱花火的信。
信中，

獻上一封信，
有云邂逅是離別的開始，
畢竟，離別是寂寞的。
不過，我已有別以前。
在任何事情上，我變得積極。
大神會會我面前消失…
對於一向遵從殿下生存的我，
我認為那是一個讓我可以單獨地堅毅成長的大好機會。
大神說過了，
「女性會建造未來」。
作為一個人，與及作為巴里華擊團 副隊長…
我會將大神的說話銘記於心，努力。

結筆
北大路 花火
給大神 一郎。

看著花火的信，大神腦海不斷回憶著巴黎的每一段情景，回看著遙不可及的巴黎，作最後道別。
大神：「後會有期…花之都，巴黎。多謝，les Chattes Nories 各位。」「花火……再會。」
大神回到車廂，與花火的回憶像走馬燈般在腦海中劃過。不禁再回味花火的一封信，紙背原來還有下文：

追筆，
我現在也深愛著大神。
之前，我曾說過會永遠地等。
請容我撤回那說話。
直至重遇上大神那一天，
我會鍛練自己。
還有，我想改變大神的心意。
跟黑色衣裝告別，我總有天會回到東京。
直至那一天，請保重身體。

戰火平息，大神終於要回歸帝國華擊團，櫻大戰也在此刻落幕。多謝收看我們的攻略。最後，為大家送上完全爆機後的相片(今話中的主題相)，與及大神的最強必殺技。





大神的最強必殺技——震天動地：


大神：「狼虎滅卻！」


櫻：「大神！」

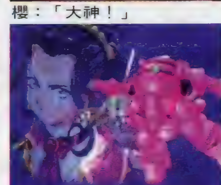
菫：「中尉！」

瑪莉亞：「隊長！」


完奈：「隊長！」

紅蘭：「大神！」


艾莉絲：「哥哥！」


織姬：「中尉！」


靈鈴：「隊長！」


花火：「大神！」


洛庇莉亞：「隊長！」


歌莉歌：「一郎！」


姬絲莉：「隊長！」


艾莉卡：「大神！」


大神：「我就是正義！震天動地！」

By 無責任主持人·金



辯論壇是一個給大家舒發自己意見的地方，每次我們都會訂下討論題目，之後讀者可以把自己的個人資料郵寄至「香港 灣仔皇后大道東248號 萬城保險中心四十樓 GamePlayers X 收」信封面請註明「辯論壇」，或是Email 到以下信箱「freetalk@gameplayers.com.hk」，被選中的讀者將會把討論內容刊登在本論壇之上，而我們每期更會送上小小稿費以作鼓勵，請大家踴躍參加！

辯論壇正式開始

出場人物

遊戲零售商：A 君

本論壇主持人：GamePlayers X 某編輯：B 君

讀者：階

主持人: 雖然辯論壇暫停了數期，但今期見到我們，當然是仍繼續啦！

A、B 君: 閒話少說吧！

主持人: OK！ OK！ 我們今次請來了讀者「階」，打聲招呼！

階: 大家好！

A 君: 我們今期的話題是甚麼呢？

主持人: 今期……就嘗試談談各位對小弟做的行業有何看法吧！

階: 即是……

主持人: 就試試「香港遊戲雜誌已到飽和階段」這個主題。

A、B 君和階同聲: OK！

討論開始

B君: 本人認為近年香港的遊戲雜誌行業可以用一池死水來形容，大家有何睇法？

A 君: 無可否認，購買此類雜誌的讀者的確正在減少。

階: 有錯，我身為消費者，絕對認同以上講法，而且我亦是減買一族的成員。

主持人: 其實到底原因何在呢？

階: 首先我認為最大影響是互聯網的發展，因為大部份資訊都在網絡上找到，可以不用花太多金錢在書籍上。

A 君: 而且速度亦會比任何書籍來得快，即使是週刊亦有所不及。

階: 還有每本遊戲雜誌的內容都大同小異，所以減少了購買的意欲。

B君: 其實大家的資料來源都大致相同，所以少不免有這個情況出現。

A 君: 但這種情況其實會對書籍有負面影響，因為這會減少了銷量。

B 君: 冇錯，所以在同行之間的競爭漸漸變成了「鬥快」和「鬥平」。

階: 平對我們讀者不是一件好事嗎？

A君: 表面來看當然是好，但其實低價並不代表銷量上升，可能根本還會賺少了。

B 君: 事實亦是如此，很多鬥平的雜誌已經支持不住而停刊。

A君: 另外，其實一切都是「羊毛出自羊身上」這原理，如果銷量低，老闆們便會減少花在書籍的資源，繼而減低內容的質素，讀者就更自然拒絕購買，這是一個惡性循環。

階: 原來如此……

B 君: 還有就是近年遊戲的形式和玩家的心態都冇改變。

階: 怎樣改變呢？

B君: 除了很多遊戲難度降低，原全不需要技援外，玩家對於遊戲的熱誠亦冷卻不少，對於一隻遊戲花上的時間亦減少了，可能是現在太多娛樂吧！

A 君: 是呀！ 現在的年輕人不是把「唱K」掛在口邊，便是「RAVE PARTY」，可以說願意留在家中的少之有少……

階: 這個也是，因為太多的娛樂，我花在打機的時間亦逐漸減少。

B 君: 正是這樣嘛……

A 君: 那麼你們業界的人有否想過救亡方法呢？

B君: 本人認為應該作某程度的改變，除了是提昇原本的質素外，還要有各自的風格，使讀者有新鮮感。

階: 如果有不同的資料，又或是吸引的地方便更好！

A 君: 這也算是可行的方法！

主持人: 那麼大家有甚麼結論呢？

A 君: 我們都不認同遊戲雜誌已到飽和這個題目。

B 君: 但亦認為各同業有改變的必要，否則只會同歸於盡。

階: 價錢方面雖然重要，但吸引的內容卻是當前的大問題。

主持人: 就是那麼多？

各人相對視後點頭

主持人: 那麼今期的辯論壇便到此為止，多謝各位參與。

出場人物

遊戲零售商：A 君

本論壇主持人

GamePlayers X 某編輯：B 君

在刊登過示範文章後，今期的辯論亦告一段落，下期的辯論壇當然還會繼續舉行，形式依然是面對面的對談，如果有意和我們面談的話，各位可以把自己的個人資料、電話郵寄或Email`有關地址即可。最後請大家多多支持！

夢畫廊

畫評：竹日末子
雜工：J.J

相信看了今期我們封底的廣告後，各位都已經知道我們又將會和GAMEPLAYERS PS 合拼回復成為一本書，所以這次夢畫廊是在GPX 上的第一次、亦是最後一次。

不知合拼後還會不會有畫廊之類的專欄呢？但無論如何，實在要再一次多謝竹日末子由 GAMEPLAYERS DC 創刊以來一直在百忙中抽時間為來稿作出評語，如果沒有她的幫助，相信不會有「夢畫廊」的出現……



優勝

陳 XX

雖然現在才登出有點遲，不過這幅慶祝 Gameplayers X誕生的圖真是十分有心思。整幅圖也沒有大問題，上色也十分出色，不過背景的金色有很多筆觸，相信是顏料的問題，而人物的身體跟腳的方向有點怪，要注意。整體上是幅很出色的作品，以後繼續努力啊！



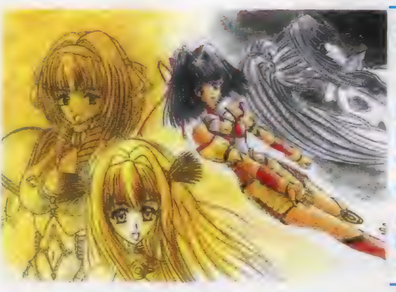
陳 XX

很有壓逼感的作品，單看人物身體及腳的顏色光暗變化，便了解閣下不是新手。背景的筆觸很多，不過反而加強了兩條閃電的感覺。整體上沒有問題，不過人物腳的比例好似細了一點，請注意。



櫻 XX

另一幅祝賀 Gameplayers X的作品，不知道畫中人物是不是閣下心中某位編輯的樣子呢(^v^)。作品人物比例沒有問題，不過人物的眼神有點奇怪，不知道在看那裡。背景很特別，不過略覺左上角太單調，可以將右下角的符號搬過去，或是多加一個。



櫻 XX

這幅作品的構圖很特別，很有創意，上色沒有大問題，不過如果中間的女孩子用實一點的顏色，突出主題，相信效果會更好。此外要多點注意人物身體畫法，左手好像有點生硬，希望很快可以收到閣下更出色的作品。



陳 XX

這個FF X的Yura跟原作有點分別，上色方面可能顏料問題，不夠實，而Yura面部的顏色亦暗了一點比，此外櫻花背景有點未如理想，此外沒有大問題，而FF 那幾個美術字寫得十分出色，請繼續努力！



陳 XX

十分出色的作品，構圖很好、人物比例正確、上色無大問題、背景又可以襯托整幅作品，真是無懈可擊。



櫻 XX

另一幅 Guity Gear X 的畫，構圖不錯，略覺人物的手瘦了一點，而且蛇如果能夠加點鱗片會好一點。上色沒有問題，筆者最欣賞的是背景的羽毛，畫得很有心機，如果可以再白少少，明顯一點效果會更好。期待閣下日後可以更上一層樓。

投稿須知

1）本刊歡迎各類型畫稿，唯畫稿大小不得超過 29.7cm × 21cm（A4），而CG 畫稿則以 500K 以上之 JPG 圖為佳
2）請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話號碼
3）本刊每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵
4）所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33 號中央廣場福利商業中心7 字樓 遊戲誌《GPDC》」，CG 畫投稿則可 E-MAIL 往 jjwong@gameplayers.com.hk

秘技

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

CRAZY TAXI 2

DC/RAC/Hitmaker

消除箭咀指示

在選人畫面出現時，緊按START再按A選擇，如果輸入成功畫面右下方會出現「NO ARROWS」字句。





EXPERT MODE

在選人畫面出現時，緊按START和Y再按A選擇，如果輸入成功畫面右下方會出現「EXPERT」字句。





消除目的地顯

在選人畫面出現時，緊按Y再按A選擇，如果輸入成功畫面右下方會出現「NO DESTINATION MARK」字句。



改變箭咀顏色

當進行遊戲時，使用「C插頭」上的手制按L，成功的話箭咀將會變成藍色。



SUPER MARIO ADVANCE

GBA/ACT/Nintendo

取得無限1 UP

在遊戲之內使用一件連續打倒5隻敵人後，之後該道具每擊倒1隻敵人便會自動增加一個1 UP。而能夠取得無限1 UP的地方有「3-3」、「4-1」和「5-3」3處。

3-3



4-1



5-3



ROCKMAN EXE

GBA/ARPG/CAPCOM

隱藏角色

只要完成一次遊戲後，TITLE畫面內的「つづきから」將會出現「☆」，這時再從進入遊戲的INTERNET AERA，便會找到MAGIC MAN、PHARAOH MAN和SHADOW MAN3個隱藏角色。

THE・警察官 新宿24小時

AC/STG/KONAMI

隱藏角色

在投入硬幣後等待「HOW TO PALY」的說明完畢，故事DEMO進行時連續按槍的扳機(開槍)12次，再按START開始即可。

REAL MODE

在投入硬幣後等待「HOW TO PALY」的說明完畢，故事DEMO進行時連續按槍的扳機(開槍)24次，再按START開始遊戲，如果成功會出現「REAL」字句。

REAL MODE+隱藏角色

在投入硬幣後等待「HOW TO PALY」的說明完畢，故事DEMO進行時連續按槍的扳機(開槍)48次，再按START開始即可。

KONAMI WAI WAI RACING ADVANCE

GBA/RAC/KONAMI

隱藏License Test

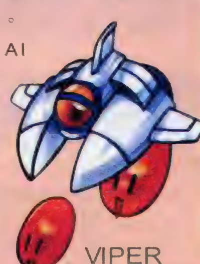
先把WAI WAI CUP、HYPER CUP、PREMIUM CUP和CHAMPION CUP都得到總冠軍，在ENDING後得到PROFESSIONAL S級的評級，便能得到該級別的測試。

隱藏車輛

在場地「サイバーフィールド2」(CYBER FIELD 2)的最後角位有個陷阱，旁邊放置了一顆鑽石，取得後便能使用BEAR TANK。

利用場地「モアイオンザムーン」(MOAI ON THE MOON)的第1個跳台跳躍，便能在右邊看到之前未能發現的道路，這條路上有顆鑽石，取得後便能使用VIPER。

BEAR TANK



VIPER

classic CHEATS 秘技經典

By 神秘事件調查員・金

秘技經典這裡主要提供舊遊戲的秘技，使各位可以把以往未能完成的來個了結，而內容將會是手提機遊戲，今期是GameBoy及GameBoy Colour，各位請密切留意！

Turok:Rage Wars

選關秘技

依照下表輸入對應秘技，便能任何一個關卡：

關卡	難度易	中	難
2	K14QF4	3MQTL1	DT5JV1
3	3T5L31	Z1KMQ1	2F5QZM
4	SMJ54M	2TQCMR	MQ5LRS

Top Gear Pocket

所有汽車和場地

輸入「YQX-%Z」作為密碼即可。

得到場地Pole和汽車Type-AR、Type-MN

輸入「YQX+%Y」作為密碼即可。

Speedy Gonzales: Aztec Adventure

選關密碼

輸入以下密碼便能去到對應關卡：

關卡	密碼
2	6483
3	2397
4	9853
5	5629
6	5141

Rugrats

自由選關

以下是各關的名稱及相應密碼，輸入後便能隨時到達：

關卡	密碼
Train Crash	BVBYFJND
Hospital	TQMMY_QK
Light Woods	RJDBCVRT
Dark Woods	VNGBLJCV
Ancient Ruin	LJTBWQQD
Reptar	BJGSMVSH

Rugrats:Time Travelers

各關密碼

以下是依次序的各關密碼：

PVCJFJFR
BVBYMJLK
TPJCKLFS
TQYCLQWN
DJDJ*STW
DJVPFRSS
SPJKFDQG
FLWFFJFS
SVNDPJTS
PHJL*LJL
CQQKJFSS
CRVWLJNG
PLVYPFNS
TQYBQXFS
TRVJNAFT

R-Type DX

跳關

先暫停遊戲，再按B便可以選擇前往幾經通過的關卡。

無敵

首先以利用10個或更少的CREDIT完成R-Type DX，再在R-Type Standard的遊戲內按SELECT+A便可以變成無敵。

Powerpuff Girls:Battle Him

POWER UP

在輸入密碼的地方鍵入「ELBO」即可。

額外的LEGAL PADS

在輸入密碼的地方鍵入「CLIPP」即可。

前往Utonium Chateau關

在輸入密碼的地方鍵入「GOGETBUTCH」即可。

前往Townsville Skies關

在輸入密碼的地方鍵入「BEATBRICK」即可。

Buttercup圖畫

在輸入密碼的地方鍵入「LUMPKINS」即可。

Blossom圖畫

在輸入密碼的地方鍵入「MISSKEANE」即可。

Mayor圖畫

在輸入密碼的地方鍵入「MCCRACKEN」即可。

Art Museum咭

在輸入密碼的地方鍵入「MALPHS」即可。

Boogie Man咭

在輸入密碼的地方鍵入「HOTLINE」即可。

Boomer咭

在輸入密碼的地方鍵入「ICEBREATH」即可。

Evil Cat咭

在輸入密碼的地方鍵入「POWERPUFF」即可。

Rainbow The Clown咭

在輸入密碼的地方鍵入「MRSBELLUM」即可。

Talking Dog咭

在輸入密碼的地方鍵入「RUFFBOYS」或「BIGBILLY」即可。

Townsville咭

在輸入密碼的地方鍵入「TOYSPOWER」或「TALKINGDOG」即可。

Townsville City Hall咭

在輸入密碼的地方鍵入「PRINCESS」即可。

Pocket Bomberman

得到所有POWER UP

輸入「5656」作為密碼即可。

首領模式

輸入「9437」作為密碼，便能得到最大力量的情況下只和首領對決。

所有道具的海洋關

輸竹「4622」作為密碼即可。

選關密碼

關卡	密碼
森林1	7693
森林2	3905
森林3	2438
森林4	8261
森林首領	1893
海洋1	2805
海洋2	9271
海洋3	1354
海洋4	4915
海洋首領	8649
風1	0238
風2	5943
風3	6045
風4	2850
風首領	8146
雲1	9156
雲2	2715
雲3	4707
雲4	7046
雲首領	0687
惡魔1	3725
惡魔2	0157
惡魔3	5826
惡魔4	9587
惡魔首領	3752

NBA Jam '99

冠軍遊戲

選擇季後賽(Playoffs)後先輸入「MIK」，再輸入「R4QKFCWCDG」作為密碼即可。

Montezuma's Return

無限生命

輸入「ELEPHANT」作為密碼即可。

所有門不會上鎖

輸入「SUNSHINE」作為密碼即可。

直接挑戰最終首領

輸入「6JYBSPPJ」作為密碼即可。

關卡密碼

輸入「NQXZJ9?K」或「2N4ZQWZM」作為密碼即可。

Mr. Nutz(GameBoy Color)

關卡密碼

以下是通往各關卡的密碼，輸入後便能直接前往：

關卡	密碼
2	DDMMNN
3	NNRRGG
4	CCLLRS
5	JJMPPR
6	SWWTCH

Jungle Strike

選關密碼

以下是通往各關的密碼，依照下表便能自由行走：

關卡	密碼
2	4975200968
3	2922502918
4	6505068908
5	0540524815
6	0550792954
7	0950035298
8	0155908131
9	1185402550

Austin Powers: Oh Behave!

隱藏訊息

進入FAB-DOS後選擇Drives，之後再輸入以下文字便會出現隱藏訊息：

SHAG
SHAGADELIC
HORNY
RANDY
BABY

Battleship

選關密碼

以下是前往各關的密碼，輸入後便能輕鬆前往：

關卡	密碼
2	QYBGTK
3	QYGZXK
4	GKPQZP
5	QRKGTD
6	QPDGYM
7	QQLGTD
8	QXFGTL
9	QNMGTK
10	NPGGYM
11	NXHGTL
12	NQBGYD
13	NQZGPD
14	NNCGYK
15	HJXQCN
16	NYDGTK
17	NWLGTM
18	NTFGTB
19	NRMGTD
20	BBQQBP
21	YPHGTM
22	YRBGTD
23	YRZGXD
24	YQCGTD
25	YSKGPC
26	BCSQBV
27	BDVQJQ
28	YYFGPK
29	BJRQZN
30	TRGGTD
31	JDNQJQ
32	TXBGTL
33	ZKTQKP
34	ZHPQCW
35	JCXQJV
36	TVDGTL
37	TTLGPB
38	JZWQKX
39	JMRQCQ
40	PXGGTL
41	CHNQBW
42	CGYQJS
43	CDTQZQ
44	CBPQBP
45	CMXQCQ
46	CKSQJP
47	CLVQZV
48	PPFGYM
最終關	PQMGTD

Asterix: Search For Dogmatix

自由選關

依照下表輸入密碼便能輕鬆通往各關卡：

關卡	密碼
2	CQPSJ
3	MLSPS
4	RSFMS
5	TPPGN

Power Quest

各項密碼

以下是輸入密碼後取得的特別物品對照表：

密碼	取得效果
1SZK-DRT2-QFY5	National tournament、LEVEL 2部件、力量包
32RY-DVNS-D2SP	National tournament、LEVEL 2部件、力量包裹、健康包裹
PV9S-040G-0140	LEVEL 3攻擊部件、多件超級部件、力量包
5X7Q-RLD8-JF67	National tournament、LEVEL 4部件、健康包裹、力量包裹、多件超級部件
9996-G889-899S	LEVEL 4部件、所有物品
XHP3-Z6P9-5XQT	1件LEVEL 4部件、所有物品、999,990個CREDITS
1R75-FLVD-FKVC	999,990CREDITS

Puzzle Master

無限道具

輸入「CHEAT」作為密碼即可。

選關密碼

輸入以下密碼便能直接前往對應關卡：

關卡	密碼
1	KING
2	FAIRY
3	WIZARD
4	CHAMPION/MOUSE

Rampage 2:Universal Tour

使用George

輸入「SM14N1230」作為密碼即可。

使用Lizzie

輸入「S4VRS4560」作為密碼即可。

使用Ralph

輸入「LVPVS7890」作為密碼即可。

使用Myukus

輸入「N0T3T3210」作為密碼即可。

Evel Knievel

Snake River Canyon 關卡

輸入「LASTSTAGE」作為密碼即可。

真正最終模式

輸入「LEVELS」作為密碼即可。

只有普通關卡

輸入「RESET」作為密碼即可。

Looney Tunes:Trouble!

選關密碼

依照下表的人物名稱，選擇該名角色成為密碼即可：

關卡	密碼
1	Hector、Tweety、Taz、Granny、Sylvester
2	Taz、Sylvester、Tweety、Hector、Granny
3	Granny、Tweety、Hector、Sylvester、Taz
4	Sylvester、Tweety、Taz、Granny、Hector
5	Taz、Hector、Tweety、Sylvester、Granny

WWF WrestleMania 2000

以下是使用指定的角色對戰指定對手的密碼：

角色	密碼
Billy Gunn	
vs. Road Dogg	PJH!
vs. Val Venis	PJHT
vs. Jeff Jarrett	PJKB
vs. Shawn Michaels	PJM6
vs. Big Boss Man	PJN9
vs. Ken Shamrock	PJRW
vs. The Big Show	PJSS
vs. Shawn Michaels	PJWZ
vs. Triple H	PJXC
vs. X-Pac/Ken Shamrock	PJZX
vs. Steve Austin	PJ18
vs. Undertaker	PJ3P
vs. Kane	PJ59
vs. The Rock	PJ7N
vs. Mankind	PJ!C
vs. Kane	PKBY
vs. The Big Show	PKDY
Undertaker	
vs. Val Venis	2BDM
vs. Road Dogg	2BH4
vs. X-PAC	2BKN
vs. Billy Gunn	2BLH
vs. Shamrock	2BPL
vs. Big Boss Man	2BRN
vs. Shawn Michaels	2BS3
vs. Billy Gunn	2BW9
vs. HHH	2BKP
vs. Kane	2B2K
vs. The Big Show	2B30
vs. Mankind	2B6L
vs. The Rock	2B7Z
vs. Austin	2B!P
vs. Mankind	2CB8
vs. Shawn Michaels	2CD8
Steve Austin	
vs. Ken Shamrock	CSD7
vs. Jeff Jarrett	CSGQ
vs. Road Dogg	CSK8
vs. X-Pac	CSL3
vs. Billy Gunn	CSP6
vs. Val Venis	CSQS
vs. Big Bossman	CSTP
vs. X-PAC	CSVW
vs. Triple H	CSX9
vs. Shawn Michaels/Val Venis	CS0T
vs. Big Show	C525
vs. Kane	CS4L
vs. Mankind	CS66
vs. The Rock	CS8K
vs. The Undertaker	CS!9
vs. Mankind	CTCV
vs. Big Bossman	CTFV
The Rock	
vs. Ken Shamrock	FSDM
vs. Jeff Jarrett	FSH4
vs. Road Dogg	FSKN
vs. X-Pac	FSLH
vs. Mr. Ass	FSPL
vs. Val Venis	FSR6
vs. Big Bossman	FSS3
vs. X-Pac	FSW9
vs. Triple H	FSXP
vs. Shawn Michaels	FSZ7
vs. Big Show	FS2K
vs. Kane	FS30
vs. Mankind	FS6L
vs. Undertaker	FS7Z
vs. Stone Cold	FS!P
vs. Mankind	FTB8
vs. Big Bossman	FTD8

Urban Strike

選關密碼

輸依照下表的關卡名稱輸入相對應密碼便能直接跳關：

關卡名稱	密碼
Baja Oil Rigs	L82WFV8KK9L
Mexico	PH4L5V4WRDL
Las Vegas	DHJ3KD2JMCC
Underground	M5L2G6XMJL7
End	HFM7HDQJNGB

Beat Mania GB

FREE MODE

輸入「BEATMANIA」、「KONAMI」或「KCEK」任何一個密碼即可。

隱藏歌曲

以下是各首隱藏歌曲的出現密碼：

曲目	密碼
Bigbeat Mix	REMIX
Euro Beat	GENERATION
Bigbeat Mix,Euro beat	VISUAL
Disco	FEVER
Disco,Bigbeat Mix	SENSE
Disco,Euro Beat	WORLD
Disco,Bigbeat Mix, Euro beat	ALLERGO
Disco,E.N.K.	MOTHER
Disco,E.N.K., Bigbeat mix	PASSION
Disco,E.N.K.,Euro beat	NOISY
Disco,E.N.K.,Bigbeat Mix,Euro beat	ALTERNA
Disco,E.N.K.,Classic 3	RELAXATION
Disco,E.N.K.,Classic 3, Bigbeat Mix	SILENT
Disco,E.N.K.,Classic 3, Euro beat	MOONLIGHT
Disco,E.N.K.,Classic 3, Bigbeat Mix,Euro beat	KOBEBEEF

Beat Mania GB 2: Gacha Mix

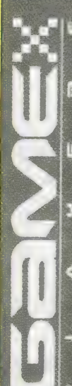
所有歌曲

輸入「YEBISUSAMA」作為密碼即可。

隱藏歌曲

以下是各首隱藏歌曲的出現密碼：

曲目	密碼
Friends	MELODIOUS
Rydeen	GROOVY
Ultraman's Song	SUPERCOOL
Genom Screams	WONDERFUL
Unknown	SPLENDID



斑鳩 IKARUGA

PROJECT RS-2

作品向來貴精不貴多的TREASURE，兩年前宣布加盟SEGA NAOMI的陣營，並且旋即公開了首部作品《Gun Beat》，可惜歷時兩年的開發後，遊戲最終也胎死腹中，而原先的開發人員也被調派到由《RADIANT SILVERGUN》班底和企劃井內浩司（ひろし）所率領的開發小組，全力製作另外一個遊戲，代號名為「PROJECT RS-2」，雖然心水情的人也知道那是《RADIANT SILVERGUN》的續篇，但正式名稱卻偏偏叫《斑鳩》，到底葫蘆內賣的是甚麼藥？既可能是TREASURE第一個、也可能是在NAOMI上最後的一個作品，究竟會有甚麼令人喜出望外的表現？看看以下的介紹各位就自然會一清二楚！



STG / 1P ～ 2P
製造商：TREASURE
推出日期：預計秋季
基板：NAOMI







序

「鳳來之國」……本來是個位於本州盡頭的小國，可是自從他們得到了有「神通者」之稱的神秘力量後，就高呼起「上帝選中的民族」和「和平合併」的口號，向各地進行武力鎮壓。

至於事件的源頭，則要追溯至鳳來之國的重心人物「鳳來 天樓」，在數年前，於地下深淵中掘起了叫「産土神黃輝之塊」的物體，經接觸後，天樓便開始引發出各種稱得上為奇蹟的力量。

事情進入了白熱化的階段，渴望自由的一群組成了「天角」向鳳來開戰，他們使用了名為「飛鐵塊」的戰鬥機與鳳來決一死戰，可惜天角後勁不繼，更被鳳來殺過片甲不留，全軍覆沒，但戰役中卻有一青年奇蹟地生還下來，名叫「森羅」。

大難不死的他再次隻身闖入了鳳來的陣營，但勢孤力弱叫他又再次被擊落，墮落至人跡罕見的村落。

村落名叫「斑鳩之里」，也是受「上帝選中的民族」思想所影響，被外間所遺棄的老者村落，所以也有一俗說是被老太太所遺棄的山頭。在長老「風守老人」為首等老者的搶救下，森羅再次逃過了一劫。

不久，森羅康復過來，而且向老者們表明要再次硬闖鳳來，但手無寸鐵的森羅，又怎可能敵得過人強馬壯的鳳來？於是他們賭口氣，將全部的寄託也用來完成了飛鐵塊「斑鳩」……

斑鳩



飛鐵塊

由實力超凡的前技術人員天內技術長、風守老人、新海里長所完成的飛鐵塊，現時隱沒於斑鳩之里的地下，出擊時才利用傳送裝置「不動明王劍」向外傳送。除了成功研究出共存陰、陽兩種最原始的屬性能源之外，更是首部可以改變屬性的機體。





Illustration by 鈴木 康士
※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本

森羅

與鳳來決戰時被擊落至斑鳩之里，幸被村中的老者救回一命，之後，他乘著由老者們所研製成的斑鳩，再一次挑戰鳳來，誓要從鳳來的支配中取回人類的自由，完成生平唯一無憾的事，可惜魯莽的性格，有時候卻叫他連事物的本質也弄不清楚。

篝

篝（音溝）本是鳳來之國的人，也是駕駛「佛鐵塊」與森羅周旋的刺客，戰敗後，被同是天涯「墜落」人的森羅所救，但由於篝性格心高氣傲，本想自殺了結此生，可是隨時間的過去，篝終於知道森羅和老者們口中所提及的「自由」的真諦，現時居於斑鳩之里中。



黑白

或許各位看過以後也會發現，今次《斑鳩》裏面，每一部機體和子彈，全部均由黑、白兩種最基調的顏色所構成，到底背後有甚麼秘密？其實有接觸過《RADIANT SILVERGUN》的人大概也可能知道，在遊戲中，除了有一般射擊遊戲中以擊落首領的破壞率來計算分數之外，遊戲還有一個擊墜相同顏色的敵機來換取的額外分數，名為「CHAIN BONUS」，也是井內先生最引以為傲的系統，將PUZZLE GAME 的元素完完全全融入了遊戲之中。







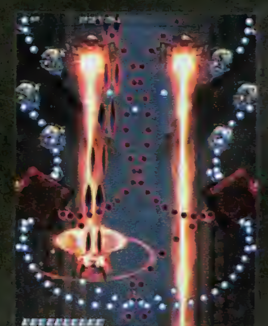


破壞

用簡單的演出來營造緊張的氣氛，向來也是TREASURE的拿手好戲，所以《斑鳩》自然少不了那方面的份兒，除了有超大型的頭領等家常便飯之外，更有闖入構造迂迴曲折的敵機內部，在零距離和彈幕的中心左穿右插，完全少一點技術也不行。





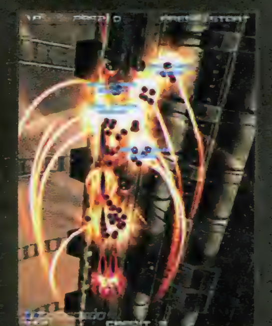


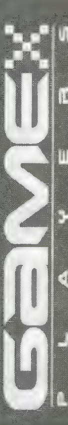


解放

據井內先生的解釋，今次《斑鳩》的主題是「攻擊」、「迴避」和「抵抗」，所以在今次《斑鳩》裏面，沒有了像《RADIANT SILVERGUN》中用來抵消子彈的「RADIANT SWORD」和「HYPER SWORD」，取而代之是一個可以放出追蹤式鐳射光線的攻擊系統，名為「解放力量」，不過究竟如何可以發動？井內先生則賣了一個關子，留待各位也來猜一猜、想一想。







NEWS

台北市對網路咖啡室的管理草案

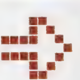
一直被台灣政府重視的管理CYBER CAFE法例，最近在台北終於通過草案，如果經議會通過送往行政院備查後，全國首項CYBER CAFE的管理法規將會在台北成立，對於該行業將會有一定的影響。

台北市市政會議已通過「台北市電腦網路遊戲業管理自治條例」草例，將於週內送往台北市議會審議。該條例中規定15歲以下的學生，需要有父母或監護人全程陪同才能進入，並且不分寒暑假，否則一律禁止。而未滿18歲者，星期一至五每天只可進入該類商店的時段為晚間6時至10時，週六、日則從早上8時至晚上10時。另外，法案限定CYBER CAFE必須距離學校達200公尺以外，並且不准在住宅區設置，以及分限制和普通兩級，但一律不得涉及賭博、有門禁管制、設包廂和吸煙。而開設的位置需符合建築管理、都市計畫、消防和衛生法例，最高容納人數也要符合特定營利場所容留人數管制。可算是頗為嚴格。

另外，CYBER CAFE亦必需加設現場錄影閉路電視，錄影的資料更應保存一段時間，甚至瀏覽網絡的網頁也要存檔，假若以上的草案能夠通過，台北市內的268家CYBER CAFE將會受到影響，並且要在半年內登記。其實香港亦有出現類似的問題，對於CYBER CAFE仍未有法例的管制，香港的立法局又會否向台北市借鏡呢？(金)

NEWS

暫別光榮遊戲？？



在過往，光榮(KOEI)公司旗下的電遊腦遊戲多數都由第三波公司所代理，但這個情況將會從此消失，因此有人推斷玩家會和該公司的產品短暫分離一段時間……

事情是從本年的5月1日開始，光榮在台灣開設了「台灣光榮」分公司，而終止了原有第三波的遊戲代理銷售權，對於過往已發售的中文化遊戲，往後的銷售、售後服務及一些修改PATCH等都會交給台灣光榮處理。

但台灣光榮在較早前已發表公佈，《三國誌VIII》日文版會在大概7月在台發售，《信長之野望嵐世紀》中文版是7月下旬，《太閣立志傳4》則日期未定，這個消息一出，相信過去的推負面推測已經一掃而空，對玩家亦是天大的喜訊。(金)





NEWS

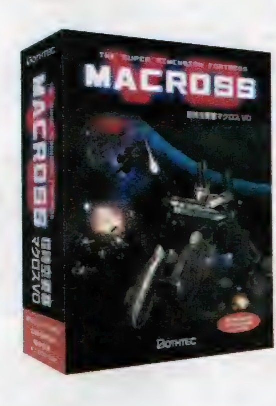
絕對超值



之前已經跟大家提及在6月22日將會推出《超時空要塞 Macross VO》，而最近有消息這隻遊戲會推出初回版……

這隻《超時空要塞 Macross VO》的故事發生在動畫版5至10年後，遊戲全用3D表示，而遊戲的模式主要分為「Campaign Mode、Stand Arrow Mode、Network Mode」，玩者在遊戲中扮演一條輝，駕駛愛機韋基利，在太空中展開一場又一場的戰鬥。由於遊戲用3D表示，所以在系統要求上有較大的要求，玩者的電腦必須要在Pentium II 400MHz或以上，以及有3D Video Card。

單看以上的資料已經感覺到遊戲很厲害，而這隻遊戲更會推出初回版，初回版包括一個1/200可變型的韋基利模型，以及一張B2 Size的Poster，而這個初回版將會以限量推出，所以十分珍貴，有興趣的玩者要早點去訂購了。網址：www.media-com.co.jp/mc_order/bothtec_top_all/macross/index.asp
(GamePlayers.com.hk)





不分類報導

一向只聞其聲的《大富翁5》已經預定在6月中推出，各位敬請留意。
較早前Microsoft(微軟)放棄代理的《Conquest: Frontier Wars》已經正實由Ubi Soft接手。
剛在台灣成立分公司的Infogrames，預定在本年暑假期間推出一隻《三國世紀》的線上遊戲。
昱泉花費接近1億元自行開發的網路遊戲《笑傲江湖網絡版》，將會在7月推出。
華義的餐廳配合電腦上網形式的主題餐廳，將會在本月轉型為CYBER CAFE，似乎網路咖啡室的熱潮仍然繼續。
SEGA已宣佈進軍中國大陸市場，並且會以兩款PC遊戲作先鋒，以擴大全球市場的佔有率。
SoftMax開發的《西風狂詩曲I&II》將會推出豪華合併版，共7CD，對於西風迷是個好消息。



Age of Mythology

by 金

發行商：Microsoft
製造商：Ensemble Studios
遊戲類型：RTS
發售日期：2002年第2季
系統需求：Windows 95/98/2000

















可能由於Ensemble Studios製作的《Age of Empires》系列實在太出色，引致外界對第3集都有非常大的期望，並且誤會神秘開發的《Age of Mythology》就是《AOE III》，不過在「E3」前的一段時間該公司已經澄清，這將會是一隻全新背景的作品，對於《AOE》迷無疑是一個壞消息，但對即時戰略迷卻是天大的喜訊。

神怪世紀

Ensemble Studios即使從《Age of Empires:The Conqueror》身上取得空前的成功，但仍無意繼續這「世紀霸業」，所而放棄所有文明民族，把歷史推到更早期，以古埃及、希臘和納維亞(古挪威)為中心，放棄強烈的民族意識而投靠敬畏的神，不過並不會有魔法和怪物的出現，玩家只是在增加虔誠度的同時，借助神的強大力量去消滅其他民族，成為一場宗教古代大戰，不過遊戲內到底是人利用神，還是神利用人，這個就不得而知。

4年成果

《Age of Mythology》所使用的立體圖像Engine，其實自4年前已經開始研究，那就是在第一集《AOE》推出的時候，直至續集推出工作才接近完成階段，而這項研究成果正好符合設計人員的構思，因為那班人員的200多個構思中，以3D表現、大量部隊和流暢最為重要，全新Engine絕對能滿足到他們的需求，就在這個相輔相成的情況下，作品正逐漸步向更高的質素，但由於距離推出還有一段時間，在這期間並不排除會有更多向好方面的變化。

九神競逐

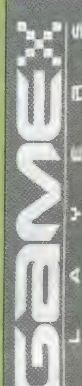
《Age of Mythology》並不是一隻幻想式的遊戲，所以並不會出現巨人或咒語等虛幻的東西，不過神的存在仍有價值，因為玩家可以透過增加向神的虔誠度，得到從祂借來的力量，不過那股力量並不會直接幫助殺敵(神真仁慈啊)，而是以協助的形式使玩家得到優勢，最後的勝負還是看人類的兵力和玩家的技術，而三個部族所崇拜的神分別是以下9個:

埃及人--Ra、Osiris和Set
希臘人--Zeus、Poseidon和Hades
納維亞人--Odin、Thor和Loki

不同神給予子民的力量亦有所不同，所以在選擇部族的同時要考慮希望的力量，因為這亦會影響到戰術的運用。

民族英雄

除了崇拜的神外，選擇民族亦會影響到生產的HERO(英雄)，這類擁有較強攻擊及防禦力的特殊兵種，在遊戲內將會扮演一個頗重要的角色，而不同種族的HERO都有稍微的分別，但力量及重要性都是均等。各種族的生產HERO方法亦有不同，埃及人最有優勢，因為開始遊戲時已經擁有，希臘人則需要從城鎮中心內生產，納維亞人則最繁複，需要以一般士兵在戰場上殺到一定數目的敵人才能升級。亦正因為生產有不同條件，民族的獨特性也同時提昇，在選擇時更顯得重要。



發行商：智冠科技
製造商：詮積
遊戲類型：RTS
發售日期：2001年7月
系統需求：Pentium II 300/128MB RAM

by 金

成吉思汗–大漠英雄傳





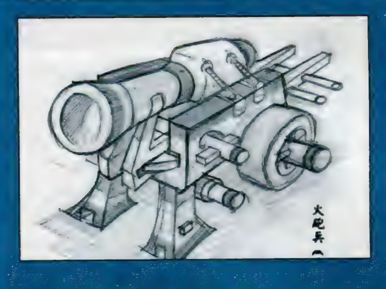
















成吉思汗——這個統一蒙古部族、中國甚至遠征歐洲的蒙古大汗(王帝)，無論是教科書、歷史書、又或是電視劇都有提及，所以理應無人不知；無人不曉，想更詳盡了解這名英雄人物的傳奇一生，以及協助他完成霸業，《成吉思汗--大漠英雄傳》就能滿足到大家的要求。

歷史重溫

遊戲中有個自傳模式，內裡的劇本由當初顛沛流離的鐵木真、年青時的乞顏部汗、中年時期的統一、以致最後衝出中國，遠征歐亞各國總共達三十關之多，而且越來越艱辛，真實演繹成吉思汗的一生，加上是親身的感受，所以對於企圖深入了解這位英雄，而又不想看書的朋友，這遊戲絕對是最佳的「活動教學」。

不同階段，不同遊戲

《成吉思汗--大漠英雄傳》的玩法大概分為兩個階段，由於詮積希望把鐵木真的一生完全演繹出來，所以在遊戲的前期著重於提昇能力、屬性和學習武術，還要收集寶物、道具和廣納賢才，為自己未來的國家鋪路。當到達中、後期時，即時戰略的成份便會變重，戰術運用和正確的判斷將會是遊戲的關鍵，因為關卡的難度將會不斷提高，讓你感受成吉思汗一生中遇到的困難和挑戰。

更豐富玩法

如果認為只有扮演鐵木真未能滿足，不妨嘗試統一模式內的三個時期，當中分為「蒙古的紛爭」、「亞洲的沉淪」和「歐亞的浩劫」每個時期都有8位君主選擇，200多位武將等候差遣，登場的國家包括蒙古、中國、伊斯蘭、拜占庭、羅等國家，而且各有特別的風貌，40多種士兵中包括了各國的特殊兵種，蒙古突騎、火焰兵、聖騎兵、戰象兵和十字軍等都有獨當一面能力，戰術亦會變得更豐富。

即時戰略新潮流

一隻成功的即時戰略遊戲，網路多人連線對戰這項功能可以說是必有設定，當然《成吉思汗--大漠英雄傳》並不會令大家失望，而且在多人模式內，武將是可以被敵人俘虜或收買，使戰鬥多了一層顧忌，因為在攻擊前要仔細考慮，否則被人預先埋伏除了損兵折將外，得力助手亦有可能被俘虜或倒戈相向，也會流失珍貴的寶物，使戰敗國得到更嚴重的懲罰，亦迫使玩家不會輕視戰鬥。

小魔女帕妃 II



by 金

發行商：大宇資訊
製造商：工畫堂
遊戲類型：育成
發售日期：2001年6月
系統需求：Windows 95/98





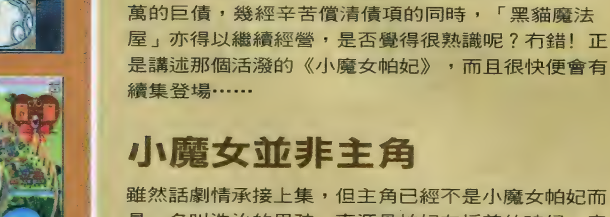












還記得那位與母親在「弗洛愛爾摩斯」經營魔法商店的魔法見習生嗎？她曾因為生意不景而導致欠下100萬的巨債，幾經辛苦償清債項的同時，「黑貓魔法屋」亦得以繼續經營，是否覺得很熟識呢？冇錯！正是講述那個活潑的《小魔女帕妃》，而且很快便會有續集登場……

小魔女並非主角

雖然話劇情承接上集，但主角已經不是小魔女帕妃而是一名叫浩治的男孩，事源是帕妃在採拳的時候，意外地救了昏迷的浩治並且已帶回家中療傷，甦醒之後浩治似乎已經失憶，帕妃唯有把他帶到大魔法師婆婆處，而婆婆見到浩治後便說他欠下50萬元的債，並要在12月24日前把債務清還，至於身世之謎，婆婆亦表示先把金錢清還，再使用恢復魔法幫助，但她亦說最好還是由浩治親自去發現。就是這樣，努力賺錢和尋找真相的生活便開始了。

努力工作

雖然浩治的身世是個謎，但目標卻非常明確，一個是在12月24日前把50萬元送交婆，另一個是替浩治尋回失去的記憶，要賺錢便要努力工作，在弗洛愛爾摩斯的居民每天都與魔法接觸，所以由香水、沐浴乳甚至掃帚都列入魔法屋的售賣清單內，亦為了製造那些商品，每天很多時間都花在採集材料上，不過浩治最初只是幫助一些雜務，隨著經驗增加而漸漸變成一名魔法師。幸好店舖的帳目、人事和薪酬等問題都由帕妃一手分辦，所以浩治一般的工作都是在戶外居多。

跟隨潮流

當然並不是遊戲形式跟隨潮流，而是要令魔法屋的產品暢銷，就必需跟隨當時的潮流，最好便是看「闇之日」(星期日)在中央廣場的佈告欄，這裡會顯示目前的流行商品，而且維持一個星期，依照那張清單的貨品往往都非常暢銷，所以為了隨時造出潮流商品，平時採集的活動便得花多點勁。當然，增加人氣指數也是增加銷量的方式，宣傳的方法最好便是擺地攤，藉此賺到額外收入，而設檔的位置也有很大的影響，例如是舉辦活動的場地，那裡會擠滿人潮，這方面的收入也會頗為可觀。

賺錢也要適可而止

遊戲中有很長的時間都會花在採集材料之上，而且它們往往都會在效外，於是乎你也要到到處地點收集，例如是火山地帶的火山水、黑雲母；森林內的笑菇和百合等等，亦因此會用盡活動時間(早上8時至半夜12時)，不過如果經常那樣勞動，浩治可能會積勞成疾，並且需要長時間才能康復，所以「努力」亦要適可而止。另外，有些特殊的藥材是不能採集的，所以需要在藥材舖內購買，但價錢往往都很高，所以還是少碰為妙。

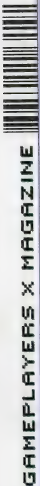
想知道浩治的真正身份？帕妃又能否把欠債還給大法師婆婆？很快，《小魔女帕妃 II》在6月尾便會推出，到時自然會一清二楚。



發行商/製造商：STUDIO E・GO
遊戲類型：SLG
發售日期：2001年7月
系統需求：Pentium 200/64MB RAM
備註：18禁

by 金

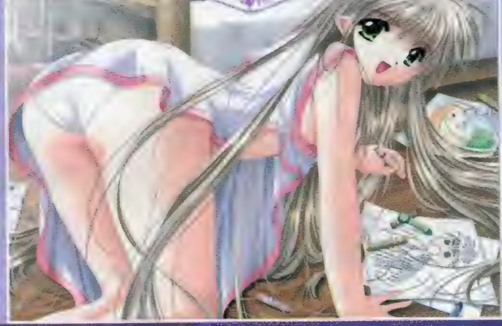
My Fair Angel (マイフェアエンジェル)





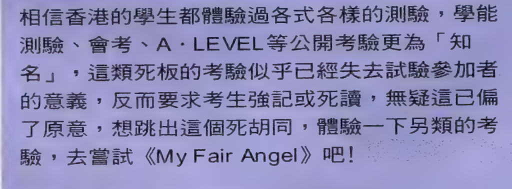














□□□□□

相信香港的學生都體驗過各式各樣的測驗，學能測驗、會考、A・LEVEL等公開考驗更為「知名」，這類死板的考驗似乎已經失去試驗參加者的意義，反而要求考生強記或死讀，無疑這已偏了原意，想跳出這個死胡同，體驗一下另類的考驗，去嘗試《My Fair Angel》吧！

養人變成考試

在某國家的小鎮內，錬金術士Sheila(シーラ)的徒弟Theo(テオ)--遊戲的主角，正過著平靜安穩的生活，但有天老師出了一題畢業驗的題目給Theo，那竟然是把一個人育成--女主角Maeve(メイヴ)，而且所有工作由主角一手包辦，由細小的胎兒變成少女、成人，並且不斷對她教育，最後當然是以健康快樂的少女為最終目標。

三個時段的調教

玩家的調教將會由Maeve從胚胎至成人，所以大致會分為3個階段，分別是幼体期、青体期和成体期，每個時期調教的方法都不同，以下逐一介紹一下：

首先是幼体期，由於Maeve的身體組織仍不穩定，所以長期處於培養液之中，主要工作是在培育槽之外朗讀書籍，但在槽內的Maeve會有輕微的反應，所謂的胎教就是這類吧！

期次是青体期，這時Maeve已經能夠離開培育槽，但仍不適合多作互外活動，所以多數時間都會留在家中，大家要教做她打掃及淋花等家務，還有就是Maeve最喜愛的繪畫，當然思春期間的少心情懷亦要照顧到啦……

最後是成体期，Maeve已經成長到和普通少女一樣，這時反而要經常陪同她出外遊歷，讓她體驗人世間的生活，為過正常生活作好準備，最後因應各方面的數值高低，得出一個最終的結局，過去所有成果就看這裡了。

另外結局

其實遊戲登場的女性除了Maeve外，還有主角的老師Sheila和青梅竹馬的Eriu(シーラ)，在整個陪育過程中，只要大家能夠花上「額外的心思」，ENDING亦會因此而改變，以下是她們的介紹：

SHEILA(シーラ)



好像親人一樣養主角的女性，同時是偉大的錬金術士，所以關係亦是師徒，培育Maeve這條難題出自她手。

ERIU(エリン)



ERIU是鎮內一間小工藝品屋人家的女兒，和主角就像兄妹一樣，從Theo的試驗開始已經到來幫忙，對於Theo對Maeve的專一感到非常妒忌。







Chain～遺失的足跡

by 金

發行商/製造商：ZyX
遊戲類型：AVG
發售日期：6月29日
系統需求：Pentium 233/96MB RAM
備註：18禁



©2001 ZyX Inc.



©2001 ZyX Inc.



©2001 ZyX Inc.

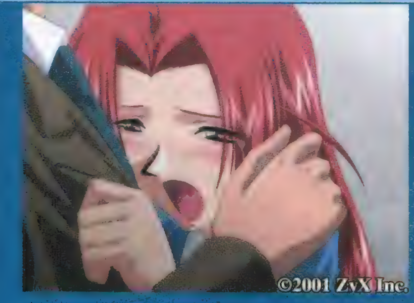




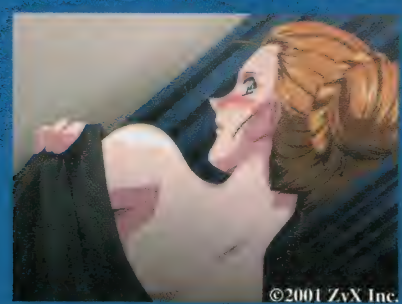
©2001 ZyX Inc.



©2001 ZyX Inc.



©2001 ZyX Inc.



©2001 ZyX Inc.



©2001 ZyX Inc.

以《淫內感染》而聞名的H-GAME公司ZyX，今次又為大家帶來一隻全新面貌，但遊戲性仍然十足的《Chain～遺失的足跡》，複雜關係、貪污、殺人等種種陰謀詭計正在進行，考驗身為當局者的玩家能否成功一一破解，成為一代的名偵探。

名偵探出擊

主角的名字叫「東雲武士」，是位屢破奇案的名偵探，而關鍵人物是東雲的舊朋友沢鞠繪的好朋友--「五十嵐步」。
兩位主角的相遇，是由鞠繪要求東雲調查丈夫婚外情開始，而主角當然查過水落石出，交代所有事情後，一心以為能夠短暫休息的他，又突然收到另一個不能推卻的任務，因為拜託的人正是步的父親--「五十嵐泰三」，身為眾議院參議員的他在選擇之前受到醜聞的恐嚇，於是尋找私家偵探幫忙，經過東雲的調查後，發現步的生命受到威脅，於是立即展開對應的行動。
就在這時候，鞠繪丈夫的秘密情人死亡，這是個有預謀的殺人事件，於是調查行動正式展開，向社會和人心的陰暗面起步……

人心難測

這遊戲的最大難度，莫過於複雜的人物關係、陰險狡辯的人心，玩家需要從大埋資料、人物對話之中抽絲剝繭，不斷識破幕後主腦的陰謀，並且保護已成為目標的步，但登場人物達16位之多，中間有直接或間接的複雜關係，想深入調查他們便要花上不同的技巧和大量的時間，幸好有得力助手間壁瞳，提供的些微資料可能會成為重要的線索。

尋找舒緩壓力的方法

《Chain》的故事編排相當緊湊，可以令玩家緊張刺激，幸好只要選擇正確，在調查期間亦會有些好事出現(H)，只要細心留意身邊的女性，「好事」可能會隨時發生，不用等待遊戲ENDING，更不用擔心花上大量時間後「空手而回」，追求緊刺激和「快樂」事情兼備作品的朋友，扮演東雲武士這位偵探可能會是不錯的選擇。

其實ZyX在較早前推出的作品已相當不俗，《淫內感染》系列不用多說，之前的《狂拳傳說》和更早期的《學園爆裂轉轉校生》也有一定水準，所以《Chain～遺失的足跡》也算是近期同類遊戲之中的大作之一。

ART of GAMES 設定資料集

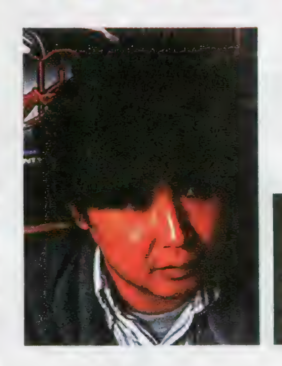
第二次超能力大戰勃發

PSYCHIC FORCE 2012





CHARACTER DESIGN
逢坂浩司



Profile
《機動武鬥伝G GUNDAM》CHARACTER DESIGN 、作畫監督；
《機動戰士GUNDAM 0083》等多部作及的作畫監督

ILLUSTRATION BY 逢　浩司



前兆

西曆 2012 年（即是《PSYCHIC FORCE》世界設定的兩年後），兩名超能力者為決定人類與「PSYCHIC」（超能力者）的未來而戰鬥。為創造超能力者的烏托邦，KIETH 結成了超能力者的集團「NOA」，為了遏止KIETH的暴行和計劃，好友BURN來到了NOA的大本營，冰與炎的大戰到達了萬劫不復的地步，兩人也知道可以在大戰中生存下來的只有其中一人……

有倒流時間的最強力量的男子WONG，利用了NOA的總帥KIETH的理想來滿足一己的私慾，只要完成了目的後，KIETH 和NOA 便再沒有任何價值，不過BURN 的出現，卻破壞了 WONG 的計劃，WONG決意來一個同歸於盡，啟動了要塞的爆破系統，BURN與KIETH 兩人也消失得無影無蹤，難道最後他們的生命已到達了盡頭？





希望・野心

西曆 2012 年，地球繼續被人類荒廢，權力、財力、軍事力……只要擁有力量，幸福便會來臨成為了社會最荒謬的論調。其中世界更有一新勢力誕生，稱之為NOA……名字剛好和曾經以烏托邦為目標的超能力者集團沒有兩樣。

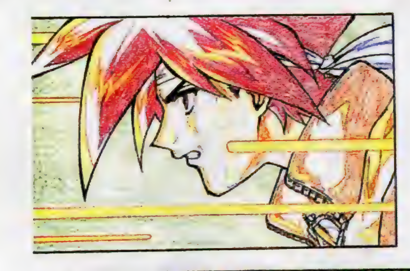
另一方面，為對付超能力軍團而開發的「CYBORG」（改造人）計劃雖然終告失敗，但要成功研究出超能力的秘密，只是時間方面的問題，所以幽禁、綁架那些未成熟的超能力者，就成為了研究的首要任務……可惜研究上的障礙，白白浪費了寶貴的時間，此時，一名男子的出現，與軍部上層暗中達成了協議。他的介入，更促使軍部的超能力研究突飛猛進，令對付超能力軍團的新部隊成立了。

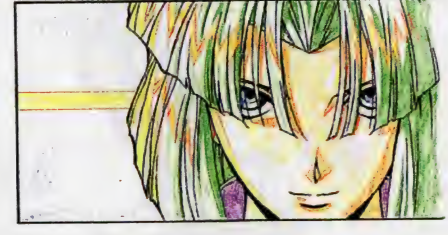
究竟那男子有何居心？一場新生NOA 與超能力軍部隊的第二次大戰又再度展開……











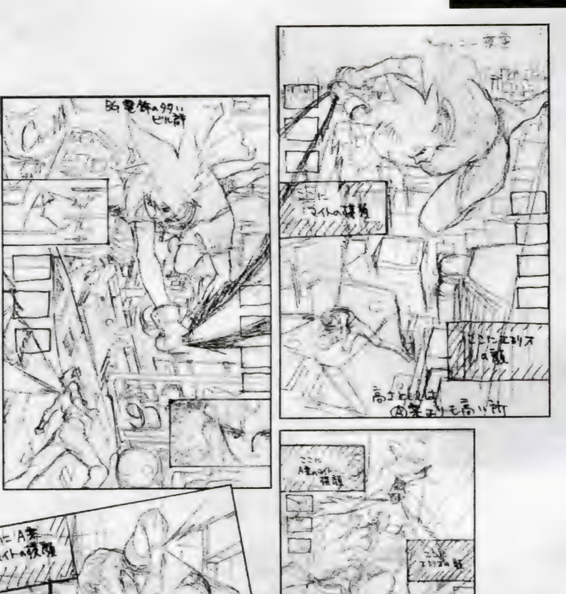
MASTER OF LIGHTNING

MIGHT

電擊

所屬：FREE

可以自由操縱雷電的超能力者，也是關鍵的第三勢力「PSYCHIC HUNTER」，而且命運更由遇上PATTY開始起了前所未有的變化……









MAGIC USER

玄信

咒術

所屬：FREE

影高野的術師，並非超能力者，與出身影高野的玄真有師兄弟的輩份。

MASTER OF FIRE

REGINA

炎

所屬：新生NOA

可以自由操縱火焰的超能力者，也是建築和引導超能力者創造理想的烏托邦的先頭部隊，和她的能力一樣，有熾熱的性格，支持兄長CARLO的理由而戰鬥，更憧憬可以像他一般強。

MASTER OF LIGHT

EMILIO

光

所屬：PSYCHIC 軍部隊

可以自由操縱光的超能力者，愛好破壞，兩年前，隸屬於WONG的超能力軍部隊，可惜EMILIO卻質疑自己那討厭的力量，漸漸墮入了迷失的地步。

MASTER OF DARKNESS

刹那

闇

所屬：PSYCHIC 軍部隊

自負、自傲，自稱由神所挑選的優秀戰士，除了是軍方的秘密兵器之外，更是人工超能力的第一具完成品，稱之為「刹那」。可以自由操縱黑暗的超能力者，由於不想重蹈父親的覆轍，促使刹那更加渴望力量。

MASTER OF WATER

CARLO

水

所屬：新生NOA

可以自由操縱水份的超能力者，以烏托邦為目標，頭腦明晰，有領導少數族類NOA的能力。KIETH 失蹤後，和其他生還者繼承了KIETH的遺志，解放超能力者的設施。

CYBORG

GATES

機械

所屬：新生NOA

為了擊倒超能力者而製造出來的半人機械人，由於妻兒被超能力者所殺，所以此志與超能力者勢不兩立。

MASTER OF WIND

WENDY

風

所屬：FREE

可以自由操縱風力的超能力者，為追尋有親人感的NOA戰士SONIA、BURN，以及背負悲傷的命運的EMILIO，WENDY再次捲入了第二次的超能力大戰。



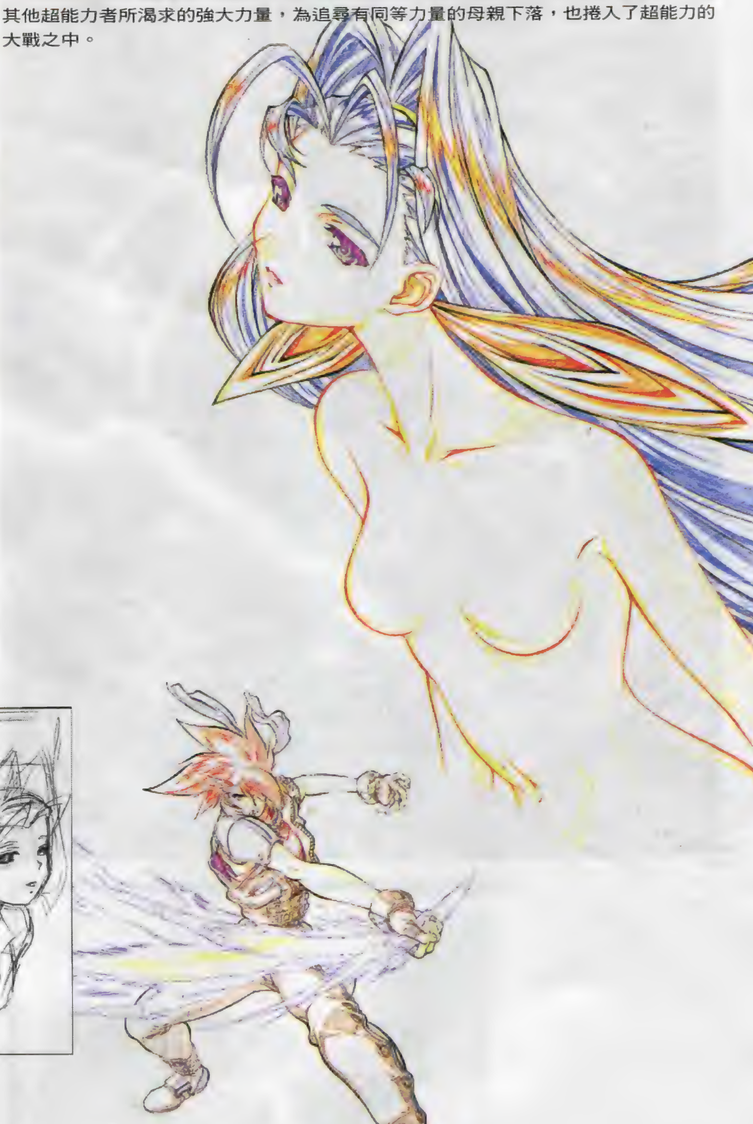
MASTER OF TONE

PATTY

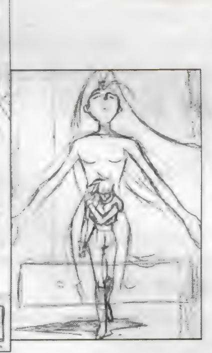
音

所屬：FREE

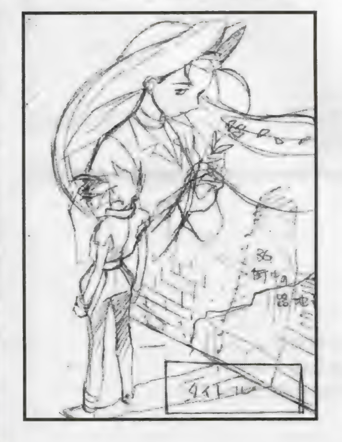
可以自由操縱音波的超能力者，有令哭泣的小孩安靜下來，令病人重新振作，是其他超能力者所渴求的強大力量，為追尋有同等力量的母親下落，也捲入了超能力的大戰之中。













MASTER OF GRAVITY

GUDEATH

重

所屬：PSYCHIC軍部隊

傭兵一名，為達到目的可以背叛同伴尚且毫不在乎的男子，可以用上強大的念動力自由操縱重力，可以輕易移起巨大的岩石。

新作短評

VIEW POINTS

PHANTASY STAR ONLINE ver.2



Dreamcast / SEGA / ARPG / 4800日圓

CRAZY TAXI 2



Dreamcast / RAC / Hitmaker / 5800日圓

ELDORADO GATE 第5卷



Dreamcast / CAPCOM / RPG / 2800日圓

寒武紀

珠玉在前的完成度，甚麼新點子、新世界、新模式已經不再重要了，更重要的，是《PHANTASY STAR ONLINE ver.2》能否再次突破電腦網上遊戲的框框，可惜出來的結果卻是削弱了劇情，而且也沒有照顧到新加入的用戶，要追回與老一輩之間的能力差，真可不是一件易事。

7

金

《CRAZY TAXI 2》雖然加入了CRAZY HOP這個新動作，但整體玩法大概和上集相同，並無甚大的新意，至於CRAZY PYRAMID內的MINI GAME，主要作用都是練習用，並不適合用短時間攻破，但這遊戲的最大吸引力仍然是一般遊戲，以挑戰最高的報酬為目標更為有趣。

7

AINHO

不經不覺來到第5卷，老實說故事方面一直存在著一個問題，就是一拖再拖，即使今次加入畫廊的模式也不能彌補這缺點。當中的第12話，竟花達七成的遊戲時間，目的只為了籌集一筆釋放金，救回本話中的主角妹妹的男友，怪不得每集的銷量每況愈下，唯獨吸引之處在於角色的多種特殊能力，寄望最後有一個滿意的結局給大家……

6

KOTARO

起初被《PHANTASY STAR ONLINE》的革命性和音樂所吸引，事隔半年後，想法也並未有改變，不過在於我個人而言，《PSO ver.2》說穿了只不過是《PSO》的FANS DISC罷了，真有為新加入的用戶設想嗎？我看甚麼也沒有，新加入的點子，全部也是用來吸引已惠顧的客戶，全新的QUEST又可謂完全欠奉，比起前作在ONLINE和OFFLINE之中取得了平衡，《PSO ver.2》可真差得遠了。

7

綿羊大王

完全另類的賽車遊戲，遊戲不講求高超技術，只需要玩家懂得加速，與及背熟地圖位置，即能在地圖上任意奔走。由於不再是街機遊戲，遊戲商亦知道單調耐玩的街機模式滿足不了玩家。遊戲加進多個迷你遊戲模式，再運用上新的跳躍系統，遊戲變得極多元化，也很新鮮，屬近期必玩作品。

8

小吉

再一次是《ELDORADO GATE》出場的時候，來到了《第五卷》，在第12話中，主角居然要捉走不少角色去做「苦工」來救一人，這真是令人難以理解？而在《第五卷》中的主選新增了「美術畫廊」這項目，各位可以看回「天野 喜孝」筆下的人物。

7

金

相信DC玩家又有一排需要廢寢忘食，因為《PSO Ver.2》已經推出，雖然大概玩法和上集相同，但加入了ULTIMATE MODE和CHALLENGE MODE後，遊戲性亦相對地增加，絕對能滿足到新舊玩家的要求。另外資料繼承和強化劇情，對於舊玩家就更是體貼。

8

亮

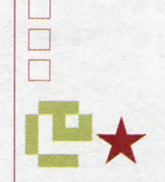
遊戲仍然貫徹了第1集的玩法，速度感十足，但新增的CRAZY HOP，本人就不太喜歡。雖然可令玩法增加，但跳躍的感覺始終是怪怪的。除了普通模式外，遊戲中仍有著不少的模式可供玩者挑戰，令到整個遊戲的耐玩度大大增加。總括而言，《CRAZY TAXI 2》絕對是近期DC上的佳作。

7

寒武紀

一款新遊戲要吸引玩家，最重要的當然是遊戲在視覺上或玩法上能夠給玩家新鮮的感覺，對於打正旗號不會給你任何新意的《Eldorado Gate》系統最新一集，除非你已達到無欲無求之境，否則的話玩你只會對這個第五卷感到厭倦。

5



1

TEXT：寒武紀

……。

2

無題--金

◆西部果然是個奇妙的地方，例如是堆積如山、風起雲湧、嚴重缺水等等，總之是事端多多啦……

◆似乎有點休息的機會……

◆電視終於播LOVE GENERATION，太好！^_^

◆好友和女友之間似乎出了點問題，身為旁觀者的我又能做甚麼呢！？

◆「食早餐、食早餐、食早餐」！！

◆似乎需要借助「聾耳陳」……

◆《三國戰記2》又出改版，這會是甚麼情況呢？

◆似乎有點想定立一個長遠計劃。

◆離開了球場接近半年，開始有點掛念，但又有點擔心會力不從心。

◆總之有機會再說吧！再見！

3

苦戰《DQM2》達80小時的小吉

＊為了《DQM2》的攻略，今期用了足足80小時來打這遊戲，嗚呼哀哉！

＊最近下雨頻頻，真令人頭痛。

＊已足足一星期沒有踢足球了。

＊考試只餘下兩科之後便可以放暑假了（如果不用補考英文的話）。

＊正在準備買《PSO ver.2》，但中途卻要經過，無數的阻滯，但我不會放棄的。

＊羅馬只久一點點便能取得冠軍了，不要放棄啊！

＊進攻是最強的防守。

＊數學科能否拿滿分呢？

＊暑假便可以正為自己的HOME PAGE作一個了結，HP「你」要等我呀！

＊腦中經常閃過這二句「月與燈依舊，不見去年人」，再一次嗚呼哀哉！

＊要大戰《Tear Ring Saga》了，不說了！

4

AINHO

今期送上一幅正正靚相，期待電腦版作品「監禁」的正式發售日！



5

阿亮

最後的結局都是這樣……

最後眾人都會離去……

不過在這段時間內，多謝他們的照顧……

呢個世界上果然有好多西人……

都無乜好講了，有機會再見……

6

綿羊大王

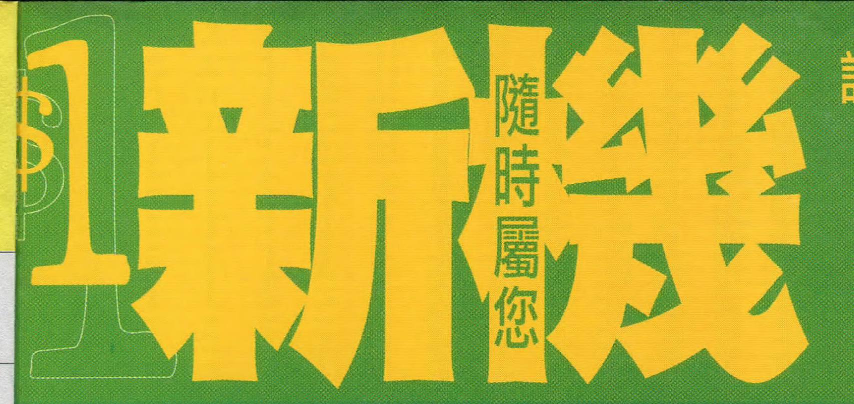
眼看自己與身邊人遭受不公平對待，信念已斷…信念斷，大家也知道是什麼一回事吧？罷了…罷了…

7

KOTARO

Number14

有時一個遊戲的好與壞，於不同的出發點，要求可以完全不同。比方說，大伙兒也熱中於某一兩人或多人的對戰遊戲，即使遊戲的表現中規中矩，大家也很快便會將遊戲不濟的地方都忘記得一乾二淨；不過，反觀只供獨個兒進行的遊戲，可能只要途中稍有悶場，也會令人的印象大打折扣，如果平衡性又差、好幾個人物又強得有點離譜的話，學老友幹記話齋『還不飛落街等甚麼？』



計劃參加者募集!



GAMEBOY ADVANCE


PLAYSTATION 2

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞 2000.11.1 → 2001.12.31

由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」，及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日**起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花**以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

$1新機 隨時屬您　計劃更新!

由於在上一次的《$1新機 隨時屬您》競投中，發現有一些可疑的COUPON，所以我們決定將計劃的內容改變一下，原則上計劃內容沒有太大的改變，依然是基於COUPON的多寡來決定投得禮品的機會，不過在來屆的《數碼遊戲嘉年》中，我們將不會即場送出禮品，而會在檢驗過有關COUPON後的稍後時間送出。相信可以有效打擊有可疑的COUPON。不便之處，敬請原諒。

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

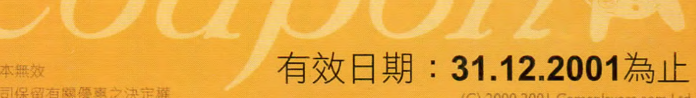
GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd


GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**